

**2024** Haziran

# SPOR BİLİMLERİ ALANINDA

**Arařtırmalar ve  
Deęerlendirmeler**

**EDİTÖR**

**Doç. Dr. Mehmet İLKİM**

**gece**  
kitaplığı

**İmtiyaz Sahibi • Yaşar Hız**  
**Genel Yayın Yönetmeni • Eda Altunel**  
**Yayına Hazırlayan • Gece Kitaplığı**  
**Editör • Doç. Dr. Mehmet İLKİM**

**Birinci Basım • Haziran 2024 / ANKARA**

**ISBN • 978-625-425-757-5**

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Gece Kitaplığı'na aittir.  
Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan  
hiçbir yolla çoğaltılamaz.

**Gece Kitaplığı**

**Adres:** Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak Ümit Apt  
**No:** 22/A Çankaya/ANKARA Tel: 0312 384 80 40

[www.gecekitapligi.com](http://www.gecekitapligi.com)  
[gecekitapligi@gmail.com](mailto:gecekitapligi@gmail.com)

**Baskı & Cilt**  
**Bizim Buro**  
**Sertifika No: 42488**

# **Spor Bilimleri Alanında Arařtırmalar ve Deęerlendirmeler**

**Haziran 2024**

**Editör:  
Doç. Dr. Mehmet ILKIM**



# İÇİNDEKİLER

## BÖLÜM 1

### REKREATİF E-SPOR MERAKLILARINDA AKIŞ DENEYİMİ: BİR İNCELEME VE DEĞERLENDİRME

*Recep ÖZ, Mehmet YAZICI* .....1

## BÖLÜM 2

### AMATÖR FUTBOLCULARIN SPORDA İYİMSERLİK VE KARAMSARLIK DÜZEYLERİNİN FARKLI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

*Özge TEKİN, Erdim Doğukan AKÇA, Hüsnüye ÇELİK* .....19

## BÖLÜM 3

### GEREDE YÖRESİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI

*Yılmaz ÖZÖREN, Baki YILMAZ* .....33



# BÖLÜM 1

## REKREATİF E-SPOR MERAKLILARINDA AKIŞ DENEYİMİ: BİR İNCELEME VE DEĞERLENDİRME

*Recep ÖZ*  
*Mehmet YAZICI*

## Giriş

Günümüzde insanların yaşamlarını sürdürebilmek için verdikleri mücadelelerin yanı sıra yaşam kalitelerini yükseltmek amacıyla çaba harcadığı bilinmektedir. Bu mücadele sürecinde yoğun stres ve gerilim yaşayan insanlar, bu durumdan uzaklaşmak ve rahatlama sağlamak için çeşitli yöntemlere başvurmaktadır. Fiziksel aktiviteler, spor ve rekreasyon faaliyetleri, bu süreçte dengeleyici bir rol oynayarak bireylerin fiziksel, psikolojik ve ruhsal sağlığını olumlu yönde etkilemektedir. Dolayısıyla, nitelikli, etkin ve verimli serbest zaman faaliyetlerine katılım önemlidir. Bu konuda yapılan çalışmalar (Aksu ve ark. , 2021; Kaya ve ark. , 2021; Lakot ve ark. , 2013; Maltby ve Day, 2001; Çuhadar ve ark. , 2019) bu önemi vurgulamaktadır.

Stresli ortamlardan uzaklaşarak fiziksel, ruhsal ve psikolojik sağlık açısından olumlu sonuçlar elde edebilmek için rekreatif etkinliklere katılım önemlidir. Bu bağlamda, insanların serbest zaman anlayışı ve tercihleri farklılık gösterebilir. Serbest zamanın standart bir tanımı yoktur ve her birey için farklı anlamlar taşıyabilir. Kimi insanlar aktif olarak faaliyetlere katılırken, bazıları daha pasif serbest zaman faaliyetlerini tercih edebilir. Aristoteles (M.Ö. 200) serbest zamanı, çalışan bireyler için gerekli bir özgürlük olarak tanımlarken, Leitner ve Leitner (2012) ise serbest zamanı, bireylerin rahatlama, eğlenme, gelişme gibi temel yaklaşımlarla seçim yapabileceği bir özgürlük alanı olarak değerlendirir. Bu şekilde serbest zaman, istenilen şekilde değerlendirilebilen, rahatlama, eğlenme, yaratıcılık ve kişisel gelişim gibi çeşitli amaçlara hizmet eden bir fırsat olarak da nitelendirilebilir.

Küreselleşme ve teknolojik gelişmeler, birçok alanda olduğu gibi serbest zaman faaliyetlerine katılım üzerinde de etkili olmuştur. Spor, geçmişten günümüze kadar farklı biçimlerde ve her toplumda önemli bir yer tutmuştur. (Guttman A., 2004). Günümüzde, bilgisayar ve video oyunları serbest zaman etkinlikleri arasında önemli bir yer edinmiştir, bu durum özellikle gençler arasında oldukça yaygındır. (Kirriemuir & McFarlane, 2004). Teknolojik gelişmeler, spor alanını da etkileyerek yeni gelişmelere yol açmıştır (Akgöl, 2019). Bu gelişmelerden biri de e-spor uygulamalarıdır. Son yıllarda hızla yaygınlaşan e-spor, kurumsal kimlik kazanarak birçok spor kulübünün bu alana yatırım yapmasına neden olmuş ve geniş kitlelerin büyük ilgisini çekmiştir. Teknolojik gelişmeler ve küreselleşme, sporun evrimine katkıda bulunarak yeni spor dallarının ortaya çıkmasına olanak sağlamıştır (Jenny, 2017). Teknolojik ilerlemelerle birlikte oyunlar, dijital ortama geçerek yeni boyutlar kazanmıştır. Elektronik spor, internet sayesinde dünyanın herhangi bir yerinden bireylerin oyun oynayabileceği ve uluslararası veya yerel organizasyonlara katılabileceği bir spor olarak tanımlanabilir (Özer ve ark. , 2007). Bu durum, serbest zaman faaliyetleri



arasında elektronik sporun popülaritesinin artmasına ve katılımcıların çeşitli yerlerden bir araya gelmesine olanak sağlamıştır.

Akış deneyimi, insanların kendilerini tamamen bir faaliyete adanarak yoğun bir bağlılık ve meşguliyet hissi yaşadığı bir durumu ifade eder. Bu durum, katılım, tutku, kişisel gelişim, içsel motivasyon ve doruk deneyimi gibi kavramlarla paralellik gösterir (Aleksić, 2016). Ayrıca, kendini verme, yoğunlaşma ve belirli bir alanda olma gibi durumlarla da yakın ilişkilidir (Demerouti ve diğerleri, 2012; Ghani ve Deshpande, 1994; Jackson, 2000).

Akış deneyimi arařtırmalarının odaklandığı alanlardan biri de oyunlardır. Özellikle sanal ve eğitici-öğretici oyunlar üzerinde yapılan çalışmalar, oyuncuların akış deneyimi yaşadıklarını ve bu deneyimin onlara keyif ve tatmin sağladığını göstermiştir (Perttula ve diğerleri, 2017; Lee ve Kwon, 2005; Kiili, 2005). Spor da karmaşık ve çok disiplinli bir alandır ve akış deneyiminin yaşanmasına zengin fırsatlar sunar. Spor, zihinsel ve fiziksel zorluklarla dolu olduğundan akış deneyimi yaşamak için uygun bir alandır (Swann, 2016).

Akış deneyimi ile yüksek performans arasında da pozitif bir ilişki bulunmaktadır (Swann ve diğerleri, 2017). Bu nedenle, bu çalışmada e-spor gibi bir serbest zaman etkinliği ile akış deneyimi arasındaki ilişkinin çeşitli demografik değişkenler dikkate alınarak araştırılması amaçlanmaktadır. E-spor, son yıllarda büyük ilgi gören ve internet aracılığıyla dünyanın farklı bölgelerinden oyuncuların katıldığı bir elektronik spor türüdür (Özer ve ark. , 2007). Bu çalışma, e-sporu tercih eden bireylerin akış deneyimlerini anlamak ve demografik faktörlerin bu deneyim üzerindeki etkisini incelemek amacıyla yapılmaktadır. Elde edilecek sonuçlar, e-sporun katılımcılara sağladığı psikolojik etkileri ve serbest zaman etkinliklerinin önemini vurgulamada önemli bir katkı sağlayabilir.

### **Arařtırmanın Amacı**

Bu çalışmada, rekreasyonel faaliyet olarak e-spor ile ilgilenen bireylerin demografik özelliklerden cinsiyet, eğitim durumu, yaş, gelir durumu, meslek ve herhangi bir e-spor takımına mensup olma gibi faktörlerin rekreasyonel akış deneyimi üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Araştırma kapsamında aşağıdaki soruların cevapları aranmıştır:

1. Cinsiyete göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı farklılık göstermekte midir?
2. Eğitim düzeyine göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı değişiklik göstermekte midir?
3. Yaşa göre rekreasyonel akış deneyimleri farklılık göstermekte midir?

4. Gelir seviyesi algısına göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı değişiklik göstermekte midir?
5. Mesleğe göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı farklılık göstermekte midir?
6. Bir e-spor takımına üyelik durumuna göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı değişiklik göstermekte midir?

Bu çalışma, belirtilen demografik faktörlerin rekreasyonel akış deneyimine olan etkilerini istatistiksel analizler ve yöntemler aracılığıyla değerlendirecektir. Elde edilen bulgular, e-sporla ilgilenen bireylerin rekreasyonel deneyimlerini etkileyen unsurları anlamamıza ve farklı demografik gruplar arasında rekreasyonel aktivitelerin nasıl değişebileceği konusunda önemli bir bakış açısı sunacaktır.

## **MATERYAL VE METOT**

### **Araştırma Deseni**

Bu çalışmada, genel tarama modeli nicel araştırma deseni olarak kullanılmıştır. Genel tarama modeli, geniş bir araştırma evreninde genel bir kanıya ulaşmak amacıyla tercih edilmektedir. Araştırmada incelenen olaylar, durumlar, nesnelere veya bireyler, kendi koşulları içinde ayrıntılı bir şekilde betimlenmeye çalışılmıştır. Araştırmacı, etkileme veya değiştirme gibi müdahalelerde bulunmadan, gözlem yaparak ve mevcut durumu belirleyerek ilerlemiştir. Bu çalışmada, Karasar (2015) tarafından belirtilen yöntem ve prensipler temel alınmıştır.

### **Çalışma Grubu**

Araştırmanın çalışma grubu, e-spor ile aktif olarak ilgilenen, 18 yaşından büyük ve çalışmaya gönüllü olarak katılan toplam 191 katılımcıdan oluşmaktadır. Bu katılımcıların 31'i kadın, 160'ı ise erkektir.

### **Veri Toplama Araçları**

Araştırma sürecinde, veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından geliştirilen Google Form kullanılmış ve Rekreasyonel Akış Deneyimleri (RAD) Ölçeği uygulanmıştır. Kişisel bilgi formunda, katılımcıların cinsiyet, eğitim düzeyi, yaş, gelir durumu, meslek ve e-spor takımına üyelik gibi çeşitli demografik bilgileri yer almaktadır. RAD Ölçeği ise Ayhan, Eskiler ve Soyer (2020) tarafından geliştirilmiş olup, yedi dereceli Likert tipinde ve 9 maddeden oluşan bir ölçme aracıdır. Ölçekteki seçenekler “7-Kesinlikle Katılıyorum, 6-Katılıyorum, 5-Bazen Katılıyorum, 4-Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum, 3-Katılmıyorum, 2-Bazen Katılmıyorum, 1-Kesinlikle Katılmıyorum” şeklinde sıralanmıştır.

RAD Ölçeęi'nin test-tekrar test güvenilirlięi incelenmiř ve iki ölçüm arasında yüksek düzeyde bir korelasyon ( $r=.811$ ) belirlenmiřtir. Ayrıca, RADÖ'nün korelasyon deęerleri (.475 -.760) istatistiksel olarak anlamlı bulunmuř ve bu iliřkilerin ölçeęin geçerlilięi açısından önemli olduęu vurgulanmıřtır (Ayhan, Eskiler ve Soyer, 2022). Ölçeęin Cronbach Alfa katsayısı .935 ( $\alpha \geq .70$ ) olarak hesaplanmıř ve bu çalışmada da .965 ( $\alpha \geq .70$ ) olarak tespit edilmiřtir (Tablo 1).

Bu sonuçlar ışığında, Rekreatif Akıř Deneyimleri Ölçeęi'nin geçerlilik ve güvenilirlik açısından güçlü bir ölçüm aracı olduęu sonucuna varılmıřtır.

**Tablo 1.** RADÖ için hesaplanan iç tutarlılık katsayıları

	Madde sayısı	N	Cronbach'sAlpha
Orijinal Ölçek(Ayhan, Eskiler & Soyer, 2020)	9	542	.935
Mevcut Uygulama	9	191	.926

Orijinal ölçekle mevcut uygulama arasındaki iç tutarlılık katsayıları (Cronbach Alfa) Tablo 1'de sunulmuřtur. Mevcut uygulama için hesaplanan iç tutarlılık katsayısı .926 olarak bulunmuřtur. Bu sonuç, ölçeęin mevcut uygulama bağlamında yüksek bir iç tutarlılık gösterdięini ortaya koymaktadır.

### İstatistiksel Analiz

İkili grupların karşılaştırılması için bağımsız grup t-testi kullanılırken, iki veya daha fazla grup ortalamalarının karşılaştırılması için tek yönlü ANOVA testi tercih edilmiřtir. Bu test, gruplar arasında anlamlı bir farklılık olup olmadıęını belirlemeye yardımcı olur.

ANOVA testi sonuçlarına göre gruplar arasında anlamlı farklılıklar tespit edildięinde, hangi gruplar arasında bu farklılıkların olduęunu belirlemek için Tukey HSD (Honestly Significant Difference) testi kullanılmıřtır. Bu test, çoklu karşılařtırmalar yaparak gruplar arasındaki farklılıkları belirlemede etkili bir yöntemdir.

### Arařtırma Etięi

Bu arařtırma, bütün ařamalarında titizlikle arařtırma ve yayın etik kurallarına uyma ilkesiyle hazırlanmıřtır. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi İnsan Arařtırmaları Saęlık ve Spor Bilimleri Etik Kurulu'nun 2 Şubat 2024 tarihli ve 01 sayılı oturumunda alınan 01/03 sayılı karar ile bu çalışmanın etik kurallara uygun olduęu resmi olarak belgelenmiřtir. Anketler

uygulanırken, katılımcıların gönüllülüğü esas alınmış ve kişisel bilgileri gizlilik prensibiyle korunmuştur. Ek olarak, alıntılar bilimsel standartlara uygun bir biçimde yapılarak, çalışmanın bilimsel doğruluğu ve güvenilirliği sağlanmıştır.

## BULGULAR

**Tablo 2.** *Cinsiyete göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin bağımsız grup t-testi sonuçları*

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	Ss	df	t	P
Erkek	160	6.39	.485	189	1.625	.000*
Kadın	31	6.54	.423			

\*p<0.001

Bağımsız grup t-testi sonuçlarına göre, cinsiyete göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı arasında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $t_{(189)} = 1.63$ ,  $p < .001$ ). Tablo 2'yi incelediğimizde, erkek katılımcıların akış deneyimi ortalama puanlarının (6.39) kadın katılımcıların puan ortalamalarından (6.54) daha düşük olduğu görülmektedir.

**Tablo 3.** *Eğitim duruma göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin aritmetik ortalama ve standart sapmalar*

Eğitim Durumu	N	$\bar{X}$	Ss
I-İlk-Orta Öğretim	35	5.81	.236
II-Ön Lisans	47	6.77	.048
III-Lisans	96	6.52	.451
IV-Lisans Üstü	13	5.99	.031

Eğitim durumuna göre katılımcılar dört farklı grupta incelenmiştir. İlk-Orta Öğretim grubunda 35 katılımcı, Ön Lisans grubunda 47 katılımcı, Lisans grubunda 96 katılımcı ve Lisans üstü grubunda 13 katılımcı bulunmaktadır. Rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutum puanları, en yüksek ortalama puanı Ön Lisans grubundan almıştır. Katılımcıların eğitim düzeylerine göre bu tutum puanlarının ortalama değerleri Tablo 3'te sunulmuştur.

**Tablo 4.** Katılımcıların eğitim durumu grubuna göre rekreasyonel akış deneyim puanlarına ilişkin tek yönlü ANOVA testi sonuçlar

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Ortalama Kare	F	p	Tukey
Gruplar arası	21.958	3	7.319	64.039	.000*	I-II, I-III, II-III, II-IV, III-IV
Gruplar içi	21.373	187	.114			
Toplam	43.331	190				

\*p&lt;.001

Eđitim seviyeleri farklı olan katılımcılar arasında yapılan varyans analizi sonuçlarına göre, rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduđu belirlenmiştir. Bu sonuçlar, farklı eğitim düzeylerine sahip gruplar arasındaki rekreasyonel akış deneyimine yönelik tutumların farklılık gösterdiğini ortaya koymaktadır. ( $F_{(3-187)} = 64.039$ ,  $p < .001$ ).

Tukey çoklu karşılaştırma testi sonuçlarına göre, İlk-Orta Öğretim mezunları ile Ön Lisans mezunları arasında ( $\bar{X} = 5.81$  ile  $\bar{X} = 6.77$ ), İlk-Orta Öğretim mezunları ile Lisans mezunları arasında ( $\bar{X} = 5.81$  ile  $\bar{X} = 6.52$ ) rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduđu belirlenmiştir. Bu bulgular, ilk-orta öğretim mezunlarının rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutumlarının daha düşük olduğunu ortaya koymaktadır.

**Tablo 5.** Yaş Kategorilerine Göre Rekreasyonel Akış Deneyimi Puanlarının İstatistikleri

Yaş	N	$\bar{X}$	Ss
I- 18-20 Yaş	53	5.75	.228
II- 21-24 Yaş	45	6.58	.399
III-25-29 Yaş	46	6.66	.067
IV-30 Yaş ve üstü	45	6.77	.050
Toplam	191	6.41	.478

Katılımcılar üç yaş grubuna ayrıldı. 18-20 yaş aralığında 53 katılımcı, 21-24 yaş aralığında 45 katılımcı, 25-29 yaş aralığında 46 katılımcı ve 30 yaş ve üzeri yaş grubunda 45 katılımcı bulunuyor. Katılımcıların yaş gruplarına göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanlarının ortalamaları Tablo 5'te sunuldu. Buna göre, en yüksek rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları 30 yaş ve üzeri olan katılımcılarda görüldü. En düşük ortalamalar ise 18-20 yaş grubundaki katılımcılarda saptandı.

**Tablo 6.** Katılımcıların yaş grubuna göre rekreasyonel akış deneyim puanlarına ilişkin tek yönlü ANOVA testi sonuçları

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Ortalama Kare	F	p	Tukey
Gruplar arası	33.143	3	11.048	202.776	.000*	I-II, I-III, I-IV, II-IV
Gruplar içi	10.188	187	.054			
Toplam	43.331	190				

\*p&lt;.001

Yapılan varyans analizi sonuçlarına göre, katılımcıların yaş gruplarına göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark belirlenmiştir. Bu bulgular, farklı yaş gruplarındaki katılımcıların rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutumlarında farklılıklar olduğunu göstermektedir. ( $F_{(3,187)} = 202.776, p < .001$ ).

Tukey çoklu karşılaştırma testi sonuçları, 18-20 yaş grubu ile 21-24 yaş grubu ( $\bar{X} = 5.75$  ve  $\bar{X} = 6.58$ ), 18-24 yaş grubu ile 25-29 yaş grubu ( $\bar{X} = 5.75$  ve  $\bar{X} = 6.66$ ), 18-20 yaş grubu ile 30 yaş ve üstü grubu ( $\bar{X} = 5.75$  ve  $\bar{X} = 6.77$ ) ve 21-24 yaş grubu ile 30 yaş ve üstü grubu ( $\bar{X} = 6.58$  ve  $\bar{X} = 6.77$ ) arasındaki farklılıkların kaynaklandığını göstermektedir.

Bu bulgular, yaş grupları arasında rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanlarında anlamlı değişiklikler olduğunu ortaya koymaktadır. Özellikle yaş ilerledikçe bu tutum puanlarının anlamlı bir şekilde arttığı gözlenmektedir.

**Tablo 7.** Katılımcıların Gelir durum algısına göre rekreasyonel akış deneyim puanlarına ilişkin aritmetik ortalama ve standart sapmalar

Gelir Durumu	N	$\bar{X}$	Ss
I- İyi	46	6.34	.422
II- Orta	90	6.55	.437
III-Kötü	55	6.26	.532
Toplam	191	6.41	.478

Gelir durum algısına göre katılımcılar üç farklı grupta incelenmiştir. İyi grubunda 40 katılımcı, Orta grubunda 138 katılımcı ve Kötü grubunda 13 katılımcı bulunmaktadır. Rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları ortalamasının en yüksek olduğu grup, Gelir durum algısı Orta seviye olan gruptur. Katılımcıların gelir durum algılarına göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanlarının ortalamaları Tablo 7’te verilmiştir.

**Tablo 8.** *Katılımcıların gelir durum algısına göre rekreasyonel akıř deneyim puanlarına iliřkin tek yönlü ANOVA testi sonuçları*

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Ortalama Kare	F	p	Tukey
Gruplar arası	3.085	2	1.543	7.206	.001*	I-II, II-III
Gruplar ii	40.024	188	.214			
Toplam	43.331	190				

\*p&lt;.01

Yapılan varyans analizi sonuçlarına göre, katılımcıların gelir durum algılarına göre gruplandırıldığında rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına iliřkin tutum puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiřtir. Bu bulgular, farklı gelir durum algılarına sahip katılımcıların rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına yönelik tutumlarında belirgin farklılıklar olduęunu göstermektedir. ( $F_{(2-188)} = 7.206, p < .01$ ).

Tukey oklu karřılařtırma testi sonucunda, bu farklılıęın Gelir durum algısı İyi ( $\bar{X} = 6.34$ ) ile Orta ( $\bar{X} = 6.55$ ) ve Orta ( $\bar{X} = 6.55$ ) ile Kötü ( $\bar{X} = 6.26$ ) grupları arasından kaynaklandığı görölmektedir.

Bu sonuçlara göre, gelir durum algısı orta olan katılımcıların rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına iliřkin tutum puanlarının anlamlı bir şekilde yüksek olduęu görölmektedir.

**Tablo 9.** *Katılımcıların Mesleklerine göre rekreasyonel akıř deneyim puanlarına iliřkin aritmetik ortalama ve standart sapmalar*

Meslek	N	$\bar{X}$	Ss
I- Öęrenci	49	6.15	.577
II- Öęretmen	64	6.66	.056
III-Sporcu	24	5.90	.491
IV- İřsiz	23	6.41	.415
V- Dięer	31	6.73	.194
Toplam	191	6.41	.478

Katılımcılar beř farklı meslek grubunda incelenmiřtir. Öęrenci grubunda 49 katılımcı, Öęretmen grubunda 64 katılımcı, Sporcu grubunda 18 katılımcı, iřsiz grubunda 13 katılımcı ve Dięer grubunda ise 47 katılımcı bulunmaktadır. Rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına iliřkin tutum puanları ortalamasının en yüksek olduęu grup, Dięer meslekler grubudur. Katılımcıların mesleklerine göre rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına iliřkin tutum puanlarının ortalamaları Tablo 9’da verilmiřtir.

**Tablo 10.** Katılımcıların Mesleklerine göre rekreasyonel akış deneyim puanlarına ilişkin tek yönlü ANOVA testi sonuçları

Kaynak	Kareler Toplamı	Sd	Ortalama Kare	F	p	Tukey
Gruplar arası	16.666	4	4.167	29.064	.000*	I-II, I-V, II-III,
Gruplar içi	26.665	186	.143			II-IV,II-V, III-
Toplam	43.331	190				IV,III-V, IV-V

\*p&lt;.001

Katılımcıların mesleklerine göre gruplandırıldığında, rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanları ortalamaları arasında yapılan varyans analizi sonucunda istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Bu bulgu, farklı meslek gruplarındaki katılımcıların rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutumlarında belirgin farklılıklar olduğunu göstermektedir. ( $F_{(4-186)} = 73.960, p < .001$ ).

Tukey çoklu karşılaştırma testi sonucunda, bu farklılığın Öğrenci ( $\bar{X} = 6.15$ ) ile Öğretmen ( $\bar{X} = 6.66$ ), Öğrenci ( $X = 6.15$ ) ile Diğer ( $\bar{X} = 6.73$ ), Öğretmen ( $\bar{X} = 6.66$ ) ile Sporcu ( $\bar{X} = 5.90$ ), Öğretmen ( $\bar{X} = 6.66$ ) ile İşsiz ( $\bar{X} = 6.41$ ), Öğretmen ( $X = 6.66$ ) ile Diğer ( $X = 6.73$ ), Sporcu ( $\bar{X} = 5.90$ ) ile İşsiz ( $X = 6.41$ ), Sporcu ( $\bar{X} = 5.90$ ) ile Diğer ( $\bar{X} = 6.73$ ) ve İşsiz ( $X = 6.41$ ) ile Diğer ( $\bar{X} = 6.73$ ) grupları arasından kaynaklandığı görülmektedir.

Bu sonuçlara göre, sporcu ve işsiz katılımcıların rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanlarının diğer meslek gruplarına göre daha düşük olduğu görülmektedir.

**Tablo 11.** Bir e-spor takımına mensup olma durumuna göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin bağımsız grup t-testi sonuçları

E-Spor	N	$\bar{X}$	Ss	df	t	P
Evet	95	6.37	.434	189	-1.184	.007*
Hayır	96	6.45	.516			

\*p&lt;0.01

Bağımsız grup t-testi sonuçlarına göre, E-spor takımına mensup olma durumuna göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı arasında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir ( $t_{(189)} = 1.63, p < .001$ ). Tablo 11'i incelediğimizde, bir e-spor takımına mensup katılımcıların akış deneyimi ortalama puanlarının (6.37) herhangi bir e-spor takımına mensup olmayan katılımcıların puan ortalamalarından (6.45) daha düşük olduğu görülmektedir. Bu bulgu, e-spor takımına üyeliğin rekreasyonel akış deneyimi yaşantısını etkileyebileceğini göstermektedir. Bu sonuçlar, e-spor takımı üyelerinin rek-



reatif etkinliklerden zevk alma ve akıř durumunu deneyimleme konusunda biraz daha dūřük puanlar elde ettiklerini gōstermektedir.

## TARTIřMA VE SONUÇ

Çalıřmada, rekreasyonel faaliyet olarak e-spor ile ilgilenen bireylerin demografik özelliklerinin (cinsiyet, eęitim durumu, yař, gelir durumu, meslek) ve herhangi bir e-spor takımına mensup olma durumunun rekreasyonel akıř deneyimine etkisinin belirlenmesi amaçlanmıřtır. Bu bağlamda, arařtırmada belirlenen sorulara cevap aranmıřtır. Arařtırma, e-spor ile ilgilenen bireylerin rekreasyonel akıř deneyimini etkileyebilecek faktörleri anlamak ve bu konuda daha detaylı bilgi edinmek amacıyla yapılmıřtır.

Arařtırmanın bulguları incelendięinde, cinsiyete göre rekreasyonel akıř deneyimi yařantısında belirgin farklılıklar olduęu ortaya çıkmıřtır. Bu farklılıkların, erkek katılımcıların rekreasyonel akıř deneyimi puan ortalamalarının kadın katılımcıların puan ortalamalarından daha yüksek olduęunu gōsterdięi gōrölmüřtür. Bu sonuçlar, Aydın (2021) tarafından gerçekteřirilen bir çalıřmada infaz koruma memurlarının serbest zaman ilgilenimleri ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri üzerinde cinsiyetin etkisini inceledięinde benzer bir eęilim sergilemektedir. Ayrıca Yazıcı ve ark. (2023) tarafından yapılan bir çalıřma da kayak sporuna katılan bireylerin rekreasyonel akıř deneyimleri üzerinde cinsiyetin etkisini incelemiř ve erkek katılımcıların akıř deneyimi puan ortalamalarının kadın katılımcıların puan ortalamalarından yüksek olduęunu bulmuřtur.

Dięer yandan, Curling sporuna katılan bireylerin rekreasyonel akıř deneyimleri incelendięinde (Kül Avan, řebin, řebin ve Birinci, 2022) ve kapalı alan rekreasyon tesislerinde kullanıcıların akıř deneyimi üzerine yapılan çalıřmalarda (Kaya, Metin ve Kozak, 2015), kadın katılımcıların akıř deneyimi puan ortalamalarının erkek katılımcılara göre daha yüksek olduęu sonuçlarına ulařılmıřtır. Bu durum, farklı rekreasyonel aktivitelerin ve spor dallarının cinsiyet ile akıř deneyimi arasındaki iliřkide farklılıklar gōsterebileceęini dūřündürmektedir.

Ayrıca, literatürde cinsiyet ile akıř deneyimi arasında bir iliřki olmadıęını destekleyen çalıřmalara da rastlanmaktadır (Sweetser & Wyeth, 2005; Ullén ve ark., 2012). Bu çalıřmalar, cinsiyetin rekreasyonel akıř deneyimi üzerindeki etkisinin tutarsız olduęunu ve farklı faktörlerin bu iliřkiyi etkileyebileceęini gōstermektedir. Cinsiyet ile rekreasyonel akıř deneyimi arasındaki iliřkinin karmařık olduęunu ve farklı aktiviteler, sporlar veya çalıřma gruplarına baęlı olarak deęiřebileceęini söylemek mümkündür. Bu nedenle, cinsiyetin rekreasyonel akıř deneyimine etkisini anlamak için daha fazla arařtırma yapılması gerekmektedir.

Araştırmada, farklı eğitim seviyelerine sahip katılımcıların rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutum puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Benzer çalışmalarda, eğitim seviyesi yüksek olan bireylerin aktivitelere katılımında daha bilinçli oldukları gözlemlenmiştir (Kül Avan ve ark. , 2022). Bu bulgular, eğitim düzeyinin rekreasyonel etkinliklere katılımındaki tutumları etkileyebileceğini düşündürmektedir. Bununla birlikte, bazı çalışmalarda eğitim seviyesinin rekreasyonel akış deneyimi üzerindeki etkisinin belirsiz olduğu bildirilmiştir (Gön, 2020).

Bu sonuçlar, eğitim seviyesi ile rekreasyonel akış deneyimi arasındaki ilişkinin karmaşık olduğunu göstermektedir. Yüksek eğitim seviyesine sahip bireylerin, rekreasyonel aktivitelere daha fazla katılım göstererek akış deneyimini daha yoğun yaşadığına dair bulgular mevcuttur. Bu durum, yüksek eğitim seviyesine sahip bireylerin aktiviteleri daha bilinçli bir şekilde tercih etmeleri ve aktivitelerden daha fazla tatmin duymaları ile açıklanabilir.

Ancak, bazı çalışmalarda eğitim seviyesinin rekreasyonel akış deneyimi üzerindeki etkisinin istatistiksel olarak anlamlı olmadığı ifade edilmektedir. Bu durumda, rekreasyonel akış deneyimi yaşantısının eğitim seviyesinden daha çok diğer faktörlerle ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

Araştırmadan elde edilen sonuçlara göre, farklı yaş gruplarındaki katılımcılar arasında rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına yönelik tutum puanları ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Ayrıca, katılımcıların yaşları arttıkça rekreasyonel akış deneyimi yaşantısına ilişkin tutum puanlarının anlamlı bir şekilde yükseldiği gözlemlenmiştir. Bu bulgular, yaşın rekreasyonel etkinliklere yönelik tutumları etkileyebileceği ve yaşla birlikte tutumların değişebileceği fikrini desteklemektedir.

Yazıcı ve ark. (2023) ve Yapıcı ve ark. (2022) tarafından yapılan çalışmalarda da yaşın rekreasyonel akış deneyimi üzerinde etkili olduğu ve yaşın artmasıyla tutum puanlarının yükseldiği bulunmuştur. Bu sonuçlar, yaşın rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı üzerinde önemli bir faktör olduğunu ve yaşın artmasıyla birlikte bireylerin rekreasyonel aktivitelerden daha fazla tatmin duyduğunu göstermektedir.

Fang ve Huang (2021) tarafından gerçekleştirilen çalışmada ise farklı yaş grupları için bir egzersiz teşvik sanal gerçeklik programının kullanılabilirlik ve akış deneyimi karşılaştırılmıştır. Bu çalışmada da yaşın artmasıyla birlikte akış deneyiminin arttığı sonucuna varılmıştır. Bu bulgular, yaşın rekreasyonel akış deneyimi üzerindeki etkisini farklı aktiviteler ve yöntemlerle araştıran diğer çalışmalarla tutarlılık göstermektedir.

Bu alıřmaların sonuları, yařın rekreasyonel akıř deneyimi yařantısı üzerinde önemli bir deęiřken olduęunu ve yařın artmasıyla birlikte bireylerin rekreasyonel aktivitelerden daha fazla tatmin duyduęunu desteklemektedir. Yař grupları arasında farklılıkların olması, bireylerin yařa baęlı olarak farklı beklenti ve ihtiyalarının olduęunu gstermektedir. Bu nedenle, yař gruplarının dikkate alındıęı rekreasyonel programların ve aktivitelerin planlanması önemlidir.

Arařtırmada gelir durumunun rekreasyonel akıř deneyimi üzerindeki etkisi incelenmiř ve anlamlı bir farklılık olduęu tespit edilmiřtir. E-spor ile ilgilenen katılımcıların gelir düzeyi arttıka, aktivite sırasında daha fazla akıř deneyimi yařadıkları grlmektedir. Benzer bir sonu, Kl Avan ve ark. (2022) tarafından yapılan bir alıřmada da elde edilmiřtir. Bu alıřmada da, curling sporuna katılan bireylerin rekreasyonel akıř deneyimlerinin incelenmesi sonucunda, gelir düzeyi arttıka akıř deneyimi puanlarının ykseldięi belirlenmiřtir.

Ancak, Korner ve Alpullu (2020) tarafından yrtlen bir alıřmada, racketlon sporcularının akıř deneyimini incelemek amacıyla yapılan bir alıřmada gelir düzeyinin farklılık gstermedięi tespit edilmiřtir. Bu durum, farklı sporlarda ve katılımcı gruplarında gelir düzeyinin rekreasyonel akıř deneyimi üzerindeki etkisinin farklılık gsterebileceęini gstermektedir.

Katılımcıların mesleklerinin rekreasyonel akıř deneyimleri üzerine etkisi olup olmadı incelenmiř ve anlamlı bir fark tespit edilmiřtir. Bu, farklı meslek gruplarındaki bireylerin boř zaman aktiviteleri sırasında yařadıkları akıř deneyimlerinin deęiřtięini gstermektedir. Mesleklerin stresi, boř zaman deęerlendirme alışkanlıkları ve ilgi alanları bu farklılıklara neden olabilir. Bu bulgu, rekreasyonel programların tasarımında meslek gruplarının ihtiyalarını dikkate almanın önemini vurgulamakta ve iř-yařam dengesini desteklemek iin rekreasyonel etkinliklerin teřvik edilmesi gerektięini gstermektedir. ğretmenler ve dięer meslek gruplarındaki katılımcıların tutum puanlarının sporcular ve iřsizlerden daha yksek olduęu belirlenmiřtir. rneęin, ğretmenlerin rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına ynelik tutum puanlarının dięer meslek gruplarından daha yksek olması, ğretmenlerin rekreasyonel aktivitelere katılım ve keyif alma dzeyelerinin dięer gruplardan daha fazla olduęunu gstermektedir. Benzer řekilde, dięer meslek gruplarındaki katılımcıların da rekreasyonel akıř deneyimine ynelik tutum puanlarının dięer gruplardan daha yksek olması, bu grupların da rekreasyonel aktivitelere daha olumlu bir řekilde yaklařtıęını gstermektedir.

Ancak, sporcular ve iřsizlerin rekreasyonel akıř deneyimi yařantısına ynelik tutum puanlarının dięer meslek gruplarından daha dřk olması

dikkat çekicidir. Bu durum, sporcuların profesyonel olarak e-spor ile ilgilenmeleri veya işsizlerin daha az rekreasyonel aktiviteye katılmaları gibi faktörlere bağlı olabilir. Ancak, daha fazla araştırma yapmak ve daha geniş bir katılımcı grubunu incelemek bu sonuçların daha iyi anlaşılmasına yardımcı olabilir.

Araştırmada bir e-spor takımına mensup olma durumuna göre rekreasyonel akış deneyimi yaşantısı anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. bir e-spor takımına mensup olan katılımcıların akış deneyimi ortalama puanlarının e-spor takımına mensup olmayan katılımcıların puan ortalamalarından daha düşük olduğu görülmektedir. Bu bulgu, e-spor takımına üyeliğin rekreasyonel akış deneyimi yaşantısını etkileyebileceğini göstermektedir. Bu sonuçlar, e-spor takımı üyelerinin rekreatif etkinliklerden zevk alma ve akış durumunu deneyimleme konusunda biraz daha düşük puanlar elde ettiklerini göstermektedir. Bu durumun birçok faktöre bağlı olarak ortaya çıkabileceği düşünülebilir, örneğin e-spor takımına mensup olmanın daha yoğun ve rekabetçi bir oyun deneyimi gerektirmesi, stresin artması veya zaman baskısının olması gibi etkenler bu farklılığın nedenleri olabilir. Ancak, bu noktada daha fazla araştırma yapılması ve derinlemesine analizlerin gerçekleştirilmesi gerekmektedir.

Bu bulgular, e-spor takımlarının rekreatif deneyimleri üzerindeki etkilerini anlamamızı sağlar ve e-sporun rekreatif aktivitelerle ilişkisini daha iyi kavramamıza yardımcı olabilir.

## KAYNAKÇA

- Akgöl, O. (2019). Spor Endüstrisi ve Dijitalleşme: Türkiye’de E-spor Yapılanması Üzerine Bir İnceleme. *TRT Akademi Dergisi*, 4(8), 206224.
- Aksu, H.S., Harmandar Demirel, D., Kaya, A. ve Demirel, M. (2021). Akademik Serbest Zaman ve Rekreasyon Arařtırmaları. İçinde A. Kaya ve S. Uslu (Eds.), *E-Spor Faaliyetlerinin Rekreasyon ve Spor Açısından Deęerlendirilmesi* (ss. 23-40). NEÜ Yayınları.
- Aleksić, D. (2016). *The Negative Aspects of Flow: Examining Relationships Between Flow and Unethical Behavior*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Ljubljane.
- Aristoteles (2013). Politika. (Çev. M. Temelli). Ark Kitapları.
- Aydın, E. (2021). *İnfaz koruma memurlarının sportif serbest zaman ilgilenimi ve psikolojik dayanıklılık düzeyleri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Fırat Üniversitesi.
- Ayhan, C., Eskiler, E., & Soyer, F. (2020). Rekreasyonel katılımcılarda akış deneyiminin ölçülmesi: Ölçek geliştirme ve doğrulama. *Journal of Human Sciences*, 17(4), 1297-1311. <https://doi.org/10.14687/jhs.v17i4.6105>
- Çuhadar, A., Er, Y., Demirel, M. ve Harmandar Demirel, D. (2019). Bireyleri rekreasyonel amaçlı egzersize motive eden faktörlerin incelenmesi. *Spor-metre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3): 153-161. <https://doi.org/10.33689/spormetre.562233>
- Demerouti, E., Bakker, A.B. ve Fried, Y., (2012). Work Orientations in the Job Demands-Resources Model. *Journal of Managerial Psychology*, 2(6), 557-575. <https://doi.org/10.1108/02683941211252428>
- Fang, Y. M., & Huang, Y. J. (2021). Comparison of the usability and flow experience of an exercise promotion virtual reality programme for different age groups. *Behaviour & Information Technology*, 40(12), 1250-1264.
- Ghani, J.A. ve Deshpande, S.P. (1994). Task Characteristics and The Experience of Optimal Flow in HumanComputer Interaction. *The Journal of Psychology-Interdisciplinary and Applied*, 128(4), 382-391. <https://doi.org/10.1080/00223980.1994.9712742>
- Gön, İ. (2020). *Akış kuramının dijital oyun kullanıcılarının satın alma davranışı üzerine etkisi*. (Yüksek Lisans Tezi). Galatasaray Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü İşletme Ana Bilim Dalı, İstanbul
- Guttman, A. (2004) *Sports: The First Five Millennia*. Amherst and Boston: University of Massachusetts Press, 2004.
- Jackson, S. A. (2000). Joy, fun, and flow state in sport. In Y. L. Hanin (Ed.), *Emotions in sport* (pp. 135–155). Human Kinetics.
- Jenny, S. E., Manning, R. D., Keiper, M. C. & Olrich, T. W. (2017) Virtual(ly) Athletes: “Where E-Ports Fit within the Definition of ‘Sport’”. *Quest* 69(1), 1-18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>

- Kaya, A., Demirel, M. ve Harmandar Demirel, D. (2021). Akademik Serbest Zaman ve Rekreasyon Araştırmaları. İçinde A. Kaya ve S. Uslu (Ed.), *Ciddi Serbest Zaman ve Rekreasyon Uzmanlığı Arasındaki İlişkinin Kavramsal Açından Değerlendirilmesi* (s. 4-22). NEÜ Yayınları.
- Kaya, B., Metin, T., & Kozak, M. A. (2015). Kapalı rekreasyon tesislerinde kullanıcıların akış deneyimi. *Seyahat ve Otel İşletmeciliği Dergisi*, 2(2), 6-25.
- Kiili, K. (2005). Content Creation Challenges and Flow Experience in Educational Games: The Imperator Case. *The Internet and Higher Education*, 8(3), 183-198. <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2005.06.001>
- Kirriemuir, J. & McFarlane, A. (2004). *Literature review in games and learning* (Futurelab Series Report, 8). University of Bristol.
- Korer, E., & Alpulu, A. (2020). Raketlon sporcularının akış kuramı boyutunda farklılıkların incelenmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 4(2), 97-105.
- Kul Avan, S., Şebin, K., Şebin, H., & Birinci, M., C. (2022). Investigation of Recreational Flow Experiences of Individuals Participating in Curling Sport, *Anatolia Sport Research*, 3(3), 1-8. <http://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.31>
- Lakot, K., Korur, E., N., Öncü, E. ve Gürbüz, K. (2013). *Bireyler rekreatif aktivitelere neden katılmazlar? Akademisyenler örneği*. II. Rekreasyon araştırmaları kongresi, Aydın.
- Lee, I. ve Kwon, H.J. (2005). *Relations Among Flow, Information Processing Strategies, and Performance , in a Computer-Based Simulation Game*. Proceedings of ED-MEDIA 2005--World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia & Telecommunications. Montreal, Canada: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Leitner, M. J. ve Leitner, S. F. (2012). *Leisure Enhancement*. Sagamore Publishing.
- Maltby, J. ve Day, L. (2001). The relationship between exercise motives and psychological well-being. *Journal of Psychology*, 135(6), 651-660.
- Özer, A., Argan, M., Suher, H. K., Akın, E. & Tokay, A. M. (2007). *Game Quality: A Study on Turkish Game Players*. 2nd International Symposium of New Technologies in Sport, Sarajevo, Bildiri Kitabı 56, <https://www.researchgate.net/publication/242594970>.
- Perttula, A., Kiili, K. Lindstedt, A. ve Tuomi, P. (2017). Flow Experience in Game Based Learning – A Systematic Literature Review. *International Journal of Serious Games*, 4(1), 57-72.
- Swann, C. (2016). “Flow in Sport”, Flow Experience, (Ed: L. Harmat, F. Ørsted Anderse., F. Ullén, J. Wright, G. Sadlo). Springer.
- Swann, C., Crust, L., Jackman, P., Vella, S.A., Allen, M.S. ve Keegan, R. (2017). Psychological States Underlying Excellent Performance in Sport: Toward

an Integrated Model of Flow and Clutch States. *Journal of Applied Sport Psychology*, 29(4), 375-401.

- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: a model for evaluating player enjoyment in games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 3(3), 3-3. <https://dx.doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Ullén, F., de Manzano, Ö., Almeida, R., Magnusson, P. K. E., Pedersen, N. L., Nakamura, J., Csíkszentmihályi, M., & Madison, G. (2012). Proneness for psychological flow in everyday life: Associations with personality and intelligence. *Personality and individual differences*, 52(2), 167-172. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2011.10.003>
- Yapıcı, E. C., Alpullu, A., Mametkulyyev, Y., & Yılđın, A. (2022). Yabancı uyruklu bireylerin serbest zamanlarındaki durumlarının akış kuramı bağlamında incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9(1), 1-14.
- Yazıcı, M., ÖZ, R., Çakmak Yıldızhan, Y., & Sağır, M. (2023). Kayak Sporuna Katılan Bireylerin Rekreasyonel Akış Deneyimlerinin İncelenmesi, *Anatolia Sport Research*, 4(1), 34-43. <https://dx.doi.org/10.29228/anatoliasr.39>





## BÖLÜM 2

### AMATÖR FUTBOLCULARIN SPORDA İYİMSERLİK VE KARAMSARLIK DÜZEYLERİNİN FARKLI DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

*Özge TEKİN<sup>1</sup>*

*Erdim Doğukan AKÇA<sup>2</sup>*

*Hüsniye ÇELİK<sup>3</sup>*

<sup>1</sup> Bayburt Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, ORCID: 0009-0006-4580-1268

<sup>2</sup> Bayburt Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, ORCID: 0009-0002-3174-9869

<sup>3</sup> Bayburt Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Spor Yöneticiliği Bölümü, ORCID: 0000-0001-8022-4466

## GİRİŞ

Spor branşları arasında dünyada en çok ilgi gören futbol, yüz milyonlarca kişi tarafından izlenilmekte ve milyonlarca kişi tarafından da oynanmaktadır (Wesson, 2002). Futbol, geniş bir oyun alanına sahiptir ve birçok oyuncu tarafından oynanmaktadır. Takım sporu olan bu branşın değerlendirilmesinde oyuncuların rakip takımların kalesine atılan goller yer almaktadır. Günümüzde futbol da geleneksel ve kalıplaşmış olan yöntemlerin yerine daha planlı ve sistemli antrenmanlar yaptırılmaktadır ve başarı elde etmek için birçok yöntem denenmektedir (İnal, 2004; Carling, 2016). Günümüzde sporcular teknolojinin sürekli değişmesinden dolayı bedensel ve zihinsel olarak antrenman tekniklerinde çeşitlikleri arttırmışlardır. Bu çeşitlikler sayesinde sporcular antrenman performanslarını ve spor hayatlarını kontrol edebilme şansını elde etmişlerdir. Sporcuların yaşamlarında zihinsel antrenman tekniklerinin artması, spor salonlarının artması, eğitimlere ulaşımın daha kolay olması sporcuların performansını arttırmak için önemli avantajlardan bir kaçıdır. Sporcular bu çeşitlik ve avantajlar sayesinde performansına, spor hayatına ve becerilerine ilişkin iyimser bir davranış ortaya çıkartmaktadırlar. Bazı sporcularda ise bu durumun farkına varılmaması sporcularda karamsarlığa yönelik düşüncelerin oluşmasında etkili rol oynamaktadır. Bu sebeple sporcuların iyimserlik ve karamsarlık durumları spor hayatlarında ve performanslarında önemli bir etken olarak karşılına çıkmaktadır (Tekkurşun Demir, 2022).

İyimserlik, bireyin sınırsız yeteneklerinin olduğuna inanması, çok çalışkan ve şanslı olduğunu düşünmesi ya da yapılan her davranışta iyi sonuçların meydana geleceğine ilişkin birçok sebebin olduğuna inanmaktır (Scheier & Carver, 2003). İyimserlik, kişinin bedensel ve zihinsel olarak iyi olmasıdır (Seligman & Csikszentmihayli, 2014). İyimserlik, bireyin kendisini sürekli pozitif düşüncede bulundurması ya da inanması değil aynı zamanda bir baskı altındayken bile negatif düşünceden uzak olması, başaracağına inanması ve kötü duygulardan uzak durmasıdır (Seligman, 2007). İyimserliği bir başka tanımda, bireyin yaşadığı zamandan ve durumdan bağımsız olarak olumsuz durumlara karşı sürekli negatif olmak yerine olumlu durumlarla karşılama ihtimalinden dolayı pozitif inanç olarak tanımlamışlardır (Scheier & Carver, 2003).

İyimserliğin tam tersi olan karamsarlık ise bireyin negatif düşüncelere sahip olması, bu sebeple şüpheli, tedirgin ve kötümser davranışların ortaya çıkartılmasıdır. Karamsar kişiler bir olay gerçekleşmeden o olay için olumsuz sonuçlara kendini hazırlar (McGinnis, 1998). Karamsarlık kişinin hayatındaki olayların ve durumların kötü olacağı düşüncesiyle sonuçların olumsuz olarak değerlendirmesidir (Jackson vd., 2002). Aynı zamanda karamsar olan bireyler zor durumlar karşısında isteksizlerdir. Hâlbuki iyimser olan bireyler sorunlar karşısında daha rahat çözüm üretirken karamsar

olan bireyler sorunlar karřısında çözüm üretmekte zorluk yařarlar (Balcı & Yılmaz, 2002). Karamsar kiřiler kötü bir olay ile karřılařtıklarında hemen pes eder ve bu durumun devam edeceğine inanırlar. İyimser kiřiler ise kötü durumlara karřı direnir ve bu durumun geçici bir süreç olduğuna inanırlar (Gillham vd., 2000; Goleman, 2005).

Bu doęrultuda çalışmanın amacı, Bayburt Amatör Küme Liginde baęlı amatör lisanslı futbolcuların sporda iyimserlik ve karamsarlık düzeylerinin farklı deęişkenler açısından incelenmesidir.

## YÖNTEM

Çalışmanın yöntem bölümünde araştırma ile ilgili verilerin toplanma süreci ve bu verilerin analizine yönelik bilgiler yer almaktadır. Araştırma ortaya çıkartılma süresince “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etięi Yönergesi” çerçevesinde hareket edilmiştir.

### Arařtırmanın Modeli

Bu çalışmada ilişkiyel tarama araştırma modeli kullanılmıştır. İlişkiyel tarama modelini Karasar (2007) “iki ve daha çok sayıdaki deęişken arasında birlikte deęişim varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli” olarak tanımlanmaktadır.

### Evren ve Örneklem / Çalışma Grubu

2023-2024 sezonunda Bayburt Amatör Küme Liginde baęlı ve lisanslı toplam 102 erkek amatör futbolcudan oluşmaktadır.

### Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu: Çalışmada yer alacak verilerin ve futbolcu bilgilerinin (yaş, eğitim düzeyi, spor yaşı, profesyonel olarak futbol oynama süresi ve oynanılan kulüp) belirlenmesi amacıyla arařtırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi: 18 maddeden oluşan ölçek, 2 alt boyutu olan 5’li likert tipi ölçektir. Ölçekteki maddeler ile ilgili derecelendirme řu şekildedir; “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Arada Sırada”, “Sık Sık”, “Her Zaman” şeklindedir (Tekkurşun Demir, 2022).

### Verilerin Analizi

Veriler istatistiksel analiz edilmeden önce, veriler ile ilgili normallik testleri, homojenlik, duraęanlık ve doęrusallık testleri ile denetlenmiş ve sağladığı varsayımlar konusunda istatistik olarak bilgiler verilmiştir. Bu bilgiler ışığında hangi analiz tekniklerin tercih edildięi, hangilerini tercih etmedięi gerekçelendirilmiştir (Tozoęlu & Dursun, 2020).

Araştırmada, ölçek ile elde edilen verilerin analizi için verilerin işlenmesiyle ilgili çalışmalar gerçekleştirilmiştir. Bunun için ilk olarak, futbolcuların doldurduğu kişisel bilgi formu ve “Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeği” detaylı bir şekilde kontrol edilerek uygun olan veriler analiz için değerlendirilmeye alınmıştır. SPSS 26.0 analiz programı kullanılmıştır. Verilerin analizinde ilk olarak, tanımlayıcı analiz tekniklerine bakılmıştır. Normal dağılım gösteren verilerde parametrik testlerden, “Bağımsız Örneklemeler için T-testi” ve “Tek Yönlü Varyans Analizi” testi yapılmıştır ve sonuçlar  $p < 0,05$  önem düzeyine göre değerlendirilmiştir.

### Araştırmanın Etiği

Araştırmaya katılan futbolculara gönüllü onam formu doldurtulmuştur. Araştırmamızda kullanılan ölçek için ölçek sorumlusundan kullanılmaya yönelik gerekli izinler alınmıştır. Mevcut araştırma süresince “Yükseköğretim Kurumları Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Yönergesi” çerçevesinde hareket edilmiştir.

### BULGULAR

**Tablo 1.** Araştırmada Yer Alan Futbolcuların Kişisel Bilgi Dağılımı

	Değişkenler	n	%
Yaş	18-22 Yaş	37	36,3
	23-27 Yaş	46	45,1
	28 Yaş ve Üstü	19	18,6
Eğitim Düzeyi	Lise	64	62,7
	Üniversite	38	37,3
Spor Yaşı	1-2 Yıl	9	8,8
	3-4 Yıl	19	18,6
	5-6 Yıl	24	23,5
	7-10 Yıl	50	49,1
Kulüp	Danişment	21	20,6
	Soğukgöze	25	24,5
	Çatıksu	26	25,5
	Konursu	30	29,4
Oynadığınız Mevki	Kaleci	14	13,7
	Bek	20	19,7
	Stoper	18	17,6
	Orta Saha	23	22,5
	Kanat	16	15,7
	Forvet	11	10,8

Arařtırmada 37 kiřinin 18-22 yařında, 46 kiřinin 23-27 yařında ve 19 kiřinin 28 yař ve üstünde olduęu görülmüř ve arařtırmaya toplam 102 lisanslı futbolcu katılmıřtır. Arařtırmada yer alan futbolcuların eęitim düzeyi sorusuna; 64 lise ve 38 üniversite olarak cevap verdikleri gözlenmiřtir. Futbolcuların spor yařı sorusuna; 9 kiřinin 1-2 yıl, 19 kiřinin 3-4 yıl, 24 kiřinin 5-6 yıl ve 50 kiřinin de 7-10 yıl cevabını verdikleri gözlenmiřtir. Arařtırmaya katılan futbolcular oynadıęımız kulüp sorusuna; 21 Daniřment Spor, 25 Soęukgöze Spor, 26 Çatıksu Spor ve 30 Konursu Spor olarak cevap verdikleri gözlenmiřtir. Futbolcular oynadıęımız mevki sorusuna da 14 futbolcunun Kaleci, 20 futbolcunun Bek, 18 futbolcunun Stoper, 23 futbolcunun Orta Saha, 16 futbolcunun Kanat ve 11 futbolcunun da Forvet cevabı verdikleri gözlenmiřtir.

**Tablo 2.** Tanımlayıcı İstatistik Daęılım

	<b>Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi (Genel)</b>	İyimserlik	Karamsarlık
n	102	102	102
Ortalama	3,000	3,961	2,039
Std. Sapma	0,533	0,706	0,948
<b>Çarpıklık</b>	1,536	-0,924	1,301
Çarpıklık Std. Hatası	0,239	0,239	0,239
<b>Basıklık</b>	3,546	0,928	1,308
Basıklık Std Hatası	0,474	0,474	0,474

Sporla İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęine ait betimsel veriler deęerlendirildięinde çarpıklık ve basıklığa ait deęerlerin +1.5 ve -1,5 deęerleri arasında olduęu bulunmuřtur. (Tabachink & Fidell, 2013) Bu deęerler neticesinde arařtırmamızda parametrik testler uygulanmıřtır.

**Tablo 3.** Sporla İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi (SİVKÖ) Güvenirlik Daęılımı Sonuçları

<b>SİVKÖ ve Alt Boyutlar</b>	<b>Madde Sayısı</b>	<b>Cronbach's Alpha</b>
<b>SİVKÖ Genel</b>	18	0,792
<b>İyimserlik</b>	9	0,844
<b>Karamsarlık</b>	9	0,923

Arařtırmamızda kullanılan ölçeęin genel ölçek güvenirlilik daęılımı sonucunda, Cronbach's Alpha katsayı deęeri ,792 olarak tespit edilmiřtir.

Bu değer  $0.60 < R^2 < 0.80$  değerleri arasında yer alması araştırmamızda kullandığımız ölçeğin oldukça güvenilir olduğunu göstermektedir (Özdamar, 2002; George & Mallery, 2010).

**Tablo 4.** Futbolcuların Ölçek ve Alt Boyutlarının Yaş Değişkeni ile Varyans Analizi Test Sonuçları

SİVKÖ ve Alt Boyutları	Yaş	n	x	Ss	f	p	LSD
Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeği	18-22 Yaş <sup>a</sup>	37	3,204	0,653	5,138	<b>0,008*</b>	<b>a&gt;b, c</b>
	23-27 Yaş <sup>b</sup>	46	2,927	0,440			
	28 Yaş ve Üstü <sup>c</sup>	19	2,780	0,324			
İyimserlik	18-22 Yaş <sup>a</sup>	37	3,942	0,800	0,181	0,835	-
	23-27 Yaş <sup>b</sup>	46	4,004	0,682			
	28 Yaş ve Üstü <sup>c</sup>	19	3,894	0,587			
Karamsarlık	18-22 Yaş <sup>a</sup>	37	2,465	1,078	6,812	<b>0,002*</b>	<b>a&gt;b, c</b>
	23-27 Yaş <sup>b</sup>	46	1,850	0,888			
	28 Yaş ve Üstü <sup>c</sup>	19	1,666	0,374			

\* $p < 0.05$

Futbolcuların yaşları ile genel ölçek ve karamsarlık alt boyutundan elde edilen puanların ortalamaları arasında  $p < 0,05$  düzeyinde farklılık olduğu bulunmuştur. Genel ölçek ve karamsarlık alt boyutunda; 18-22 yaş ile 23-27 yaş ve 28 yaş ve üstü gruplar arasında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur. İyimserlik alt boyutunda ise yaş grupları ile anlamlı farklılık görülmemiştir.

**Tablo 5.** Futbolcuların Ölçek ve Alt Boyutlarının Spor Yaşı Deęişkeni ile Varyans Analizi Test Sonuçları

SİVKÖ ve Alt Boyutları	Spor Yaşı	n	x	Ss	f	p	LSD
<b>Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi</b>	1-2 yıl <sup>a</sup>	9	3,14	0,45	0,935	0,427	-
	3-4 yıl <sup>b</sup>	19	2,92	0,23			
	5-6 yıl <sup>c</sup>	24	2,88	0,53			
	7-10 yıl <sup>d</sup>	50	3,05	0,61			
İyimserlik	1-2 yıl <sup>a</sup>	9	4,16	0,53	0,489	0,691	-
	3-4 yıl <sup>b</sup>	19	4,02	0,58			
	5-6 yıl <sup>c</sup>	24	3,84	0,74			
	7-10 yıl <sup>d</sup>	50	3,95	0,76			
<b>Karamsarlık</b>	1-2 yıl <sup>a</sup>	9	2,13	0,69	0,751	0,524	-
	3-4 yıl <sup>b</sup>	19	1,81	0,49			
	5-6 yıl <sup>c</sup>	24	1,92	0,93			
	7-10 yıl <sup>d</sup>	50	2,16	1,11			

\*p&lt;0.05

Futbolcuların spor yaşları ile SİVKÖ ve alt boyutlarından elde edilen puanların ortalamaları arasında p<0,05 düzeyinde farklılık olmadığı görülmüştür.

**Tablo 6.** Futbolcuların Ölçek ve Alt Boyutlarının Eğitim Düzeyi Deęişkeni ile T Testi Sonuçları

SİVKÖ ve Alt Boyutları	Eđitim Düzeyi	n	x	Ss	Sd	t	p
<b>Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi</b>	Lise	64	3,00	0,54	100,000	0,178	0,859
	Üniversite	38	2,98	0,51			
İyimserlik	Lise	64	3,96	0,77	100,000	0,031	0,975
	Üniversite	38	3,95	0,58			
<b>Karamsarlık</b>	Lise	64	2,05	0,97	100,000	0,177	0,860
	Üniversite	38	2,01	0,91			

\*p&lt;0.05

Futbolcuların eğitim düzeyleri ile SİVKÖ ve alt boyutlarından elde edilen puanların ortalamaları arasında p<0,05 düzeyinde farklılık olmadığı görülmüştür.

**Tablo 7.** Futbolcuların Ölçek ve Alt Boyutlarının Oynanılan Kulüp Değişkeni ile Varyans Analizi Test Sonuçları

SİVKÖ ve Alt Boyutları	Oynanılan Kulüp	n	x	Ss	f	p	LSD
<b>Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeği</b>	Danişment <sup>a</sup>	21	2,87	0,26	3,772	<b>0,013*</b>	a>c
	Soğukgöze <sup>b</sup>	25	2,97	0,37			b>c
	Çatıksu <sup>c</sup>	26	3,28	0,71			c>d
	Konursu <sup>d</sup>	30	2,86	0,53			
İyimserlik	Danişment <sup>a</sup>	21	4,08	0,51	0,268	0,848	-
	Soğukgöze <sup>b</sup>	25	3,91	0,72			
	Çatıksu <sup>c</sup>	26	3,92	0,95			
	Konursu <sup>d</sup>	30	3,94	0,56			
<b>Karamsarlık</b>	Danişment <sup>a</sup>	21	1,67	0,49	6,027	<b>0,001*</b>	a>c
	Soğukgöze <sup>b</sup>	25	2,04	0,86			b>c
	Çatıksu <sup>c</sup>	26	2,63	1,12			c>d
	Konursu <sup>d</sup>	30	1,77	0,87			

\*p&lt;0.05

Futbolcuların oynadıkları kulüp ile SİVKÖ ve karamsarlık alt boyuttan elde edilen puanların ortalamaları arasında p<0,05 düzeyinde farklılık olduğu tespit edilmiştir. Genel ölçek ve karamsarlık alt boyutunda; Danişment Spor ve Çatıksu Spor, Soğukgöze Spor ve Çatıksu Spor, Çatıksu Spor ve Konursu Spor arasında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur. İyimserlik alt boyutunda ise oynanılan kulüpler arasında anlamlı farklılık bulunmamıştır.



**Tablo 8.** Futbolcuların Ölçek ve Alt Boyutlarının Oynadıkları Mevki Deęişkeni ile Varyans Analizi Test Sonuçları

SİVKÖ ve Alt Boyutları	Oynadığımız Mevki	n	x	Ss	f	p	LSD
Sporcularda İyimselik ve Karamsarlık Ölçeęi	Kaleci <sup>a</sup>	14	3,05	0,69	0,525	0,757	-
	Bek <sup>b</sup>	20	3,05	0,63			
	Stoper <sup>c</sup>	18	2,84	0,41			
	Orta Saha <sup>d</sup>	23	3,04	0,52			
	Kanat <sup>e</sup>	16	3,06	0,51			
	Forvet <sup>f</sup>	11	2,90	0,30			
İyimselik	Kaleci <sup>a</sup>	14	4,00	0,71	0,571	0,722	-
	Bek <sup>b</sup>	20	3,87	0,74			
	Stoper <sup>c</sup>	18	3,88	0,59			
	Orta Saha <sup>d</sup>	23	3,95	0,59			
	Kanat <sup>e</sup>	16	4,21	0,84			
	Forvet <sup>f</sup>	11	3,83	0,87			
Karamsarlık	Kaleci <sup>a</sup>	14	2,11	0,99	0,524	0,757	-
	Bek <sup>b</sup>	20	2,22	1,08			
	Stoper <sup>c</sup>	18	1,79	0,61			
	Orta Saha <sup>d</sup>	23	2,14	0,95			
	Kanat <sup>e</sup>	16	1,90	1,16			
	Forvet <sup>f</sup>	11	1,96	0,80			

\*p&lt;0.05

Futbolcuların oynadıkları mevki ile SİVKÖ ve alt boyutlarından elde edilen puanların ortalamaları arasında p<0,05 düzeyinde farklılık olmadığı görülmüştür.

## TARTIřMA VE SONUÇ, ÖNERİLER

Bu çalışmada; Bayburt Amatör Küme Liginde baęlı amatör lisanslı futbolcuların sporda iyimselik ve karamsarlık düzeylerinin farklı deęişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Arařtırmada 37 kişinin 18-22 yaşında, 46 kişinin 23-27 yaşında ve 19 kişinin 28 yaş ve üstünde olduğu görülmüş ve arařtırmaya toplam 102 erkek futbolcu katılmıştır. Literatürde cinsiyet ile ilgili yapılan çalışmalara baktığımızda; Bostancı ve ark. (2017) öğrenciler üzerine yaptıkları çalışmada arařtırmaya katılan öğrencilerin

cinsiyetleri ile iyimserlik durumları arasında anlamlılık olmadığını tespit etmişlerdir. Çalışma sonucunda erkek öğrencilerin daha saldırgan olduklarını bulmuşlardır. Aydın ve Tezer (1991)'in İyimserlik üzerine yaptığı çalışmasına 392 üniversite öğrencisi katılmıştır. Çalışma sonucunda iyimserlik ile sağlık sorunu olan öğrenciler arasında negatif yönlü, akademik başarı ve iyimserlik arasında ise pozitif yönde bir ilişki bulunmuşlardır. Cinsiyetin iyimserlik üzerinde ise etkili olmadığı bulunmuştur. Güleri (1998)'nin üniversitede okuyan ve işçi olan gençler üzerinde yaptığı çalışmasına 479 kişi katılmıştır. Çalışma sonucunda üniversitede okuyan gençlerin işçi gençlerden daha fazla bağımsız ve iyimser olduğu sonucuna varılmıştır. İşçi gençlerinde üniversite de okuyan gençlerden daha fazla bağımlı ve kötümser olduğu da tespit edilmiştir. Gençlerin cinsiyetlerini iyimserlik düzeyleri üzerinde etkili olmadığı da çalışma sonucunda bulunmuştur. Üstündağ (1999), üniversite öğrencileri üzerine yaptığı çalışmada cinsiyet ve iyimserlik arasında anlamlılık olmadığı sonucunu tespit etmiştir. Aşan (1996) üniversite öğrencileri ve yetişkinler üzerine yaptığı çalışmada cinsiyet ve iyimserlik arasında ilişki olduğunu bulunmuştur. Açıkgöz (2006)'ün üniversite öğrencilerinde iyimserlik ilişkisi üzerine yaptığı çalışmada öğrencilerin cinsiyetleri ile iyimserlikleri arasında anlamlı ilişki olduğunu bulunmuştur. Scheier ve ark. (1999) Koroner Arter Bypass Greft Cerrahisi Sonrası İyimserlik ve Yeniden Hastaneye Yatış üzerine yaptıkları çalışmalarında araştırmaya katılan bireylerin iyimserliklerinin eğitim düzeyi ve yüksek gelire sahip olmayla ilişkili olduğu görülmüştür.

Literatürde iyimserlik ve karamsarlık üzerine yapılan çalışmalara baktığımızda; Puskar ve ark. (1999) iyimserlik ve depresyon ilişkisi üzerine yaptığı çalışmada 624 çocuk çalışmaya dahil edilmiştir. Çalışma sonucunda kırsal kesimdeki gençlerin yerleşik normlarına kıyasla daha az iyimser olduğunu tespit etmişlerdir. Depresyon Düzeyleri düşük olan gençlerin yüksek iyimserlik puanına sahip olduğu görülmüştür ve iyimserlerin kötümserlere göre daha fazla sorunlarla başa çıkma stratejilerini kullandıkları da ortaya çıkmıştır. Chang (1996)'in üniversite öğrencilerinin iyimserlik ve kötümserlik düzeyleri üzerine yaptığı çalışmasına 111 Asyalı ve 111 Amerikalı toplam 222 üniversite öğrencisi katılmıştır. Çalışma sonucunda Asyalı Amerikalıların Kafkasyalı Amerikalılardan daha kötümser oldukları tespit edilmiştir. Ayrıca Asyalı Amerikalıların Beyaz Amerikalılara göre sorunlardan kaçma ve sosyal geri çekilmenin üstesinden gelme stratejilerini daha fazla kullandıkları da yapılan çalışmada görülmektedir. Güleri' (1998) nin üniversitede okuyan ve işçi olan gençler üzerinde yaptığı araştırmada üst düzey sosyo-ekonomik imkana sahip ailelerin çocuklarında alt düzey sosyo-ekonomik imkânı olan aile çocuklarına göre, daha yüksek iyimserlik olduğu bulunmuştur. Çalık'ın (2008) öğrencilerin iyimserlik

düzeylei üzerine yaptıęı alıřmasında öęrencilerin iyimserlik özelliikleri ile sınıf düzeylei deęiřkeninde anlamlılık olmadıęı tespit edilmiřtir.

Sonuç olarak; Amatör futbolcuların yař düzeylei ile oynadıkları kulüpler sporcuların performansında iyimserlik ve karamsarlık düzeylei- rinde spor yařamlarını etkileyebilecek önemli bir faktördür. alıřmamız bulguları sonucunda, amatör futbolcuların karamsarlık düzeylei- rinde yař küçüldükçe karamsarlık düzeylei- ninin daha fazla olduęu ortaya çıkmıřtır. Yař arttıkça karamsarlık düzeylei azalarak iyimserlik düzeylei artmaktadır. Futbolcuların oynadıkları kulübünde iyimserlik ve karamsarlık düzeylei- ri üzerinde önemli olduęu da alıřmamız sonucunda ortaya çıkmıřtır. Bu bağlamda futbolcuların sporda iyimserlik ve karamsarlık düzeylei- ne yönelik bilgilendirme eęitimlerinin yapılması hem spor yařamlarını hem de sporda elde edecekleri başarılar açısından yararlı olacaęı düşünölmektedir ve alıřmamız sonrasında çeřitli spor branřlarında ve profesyonel sporcularda yapılacak olan alıřmalarla sporda iyimserlik ve karamsarlıęın sporcularda ne kadar etkili olup olmadıęı belirlenebilir.

#### **Arařtırmacıların alıřmada Katkı Oranları Beyanı**

Arařtırmanın tüm sürecinde bütün yazarlar eřit oranda katkıda bulunmuřtur.

#### **Arařtırmacıların atıřma Beyanı**

Yazarların arařtırma ile ilgili bir atıřma beyanı bulunmamaktadır.

#### **Destek ve Teřekkür Beyanı**

Arařtırmada kullanılan verilerin elde edilmesi sürecinde Bayburt Amatör Küme Liginde oynayan ve arařtırmamıza katkı saęlayan bütün futbolculara teřekkür ederiz.

## KAYNAKÇA

- Açıkgoz S., (2006). Üniversite Öğrencilerinin Beslenme Alışkanlıkları ile Öz yetkinlik ve İyimserlik İlişkisi, Yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aşan P., (1996). Türk Üniversite Öğrencilerinin ve Yetişkinlerin Geleceğe Yönelik Beklenti ve Düşüncelerinin Değerlendirilmesi, Yüksek lisans tezi, ODTÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aydın G., & Tezer E. (1991). İyimserlik sağlık sorunları ve akademik başarı ilişkisi, *Psikoloji Dergisi*, 7: 2-9.
- Balcı, S., & Yılmaz, M. (2002). İyimserlik ölçeğinin geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 14, 54-60.
- Bostancı, Ö., Oda, B., Şebin, K., & Erail, S. (2017). 11–13 Yaş öğrencilerin spor yapma durumlarına göre iyimserlik ile saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 19(4), 205-217.
- Carling C. (2016). Match evaluation: Systems and tools. *Match Performance and Analysis*. Soccer Science. Ed.: Strudwick T. 545- 559. ABD: Human Kinetics.
- Chang, E.C. (1996). Cultural differences in optimism, pessimism and coping: Predictors of Subsequent Adjustment in Asian American and Caucasian American College Students. *Journal of Counseling Psychology*, 43, 113-123.
- Çalık E., (2008). İlköğretim Öğrencilerinin İyimserlik Düzeylerinin ve Okula İlişkin Algılarının İncelenmesi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- George, D., & Mallery, P. (2010). SPSS For Windows Step By Step: A Simple Guide And Reference 17.0 Update (10th Edition). Pearson, Boston.
- Gillham, J.E., Shatta, A.J., Reivich, K.J. & Seligman, M.E. (2000). Optimism, pessimism and explanatory style: Optimism and pessimism. (In Chang, E.C., ed), American Psychological Association.
- Goleman, D. (2005). Duygusal zekâ. Varlık Bilim Yayınları.
- Güleri M., (1998). Üniversiteli ve işçi gençliğin gelecek beklentileri ve kötümserlik-iyimserlik düzeyleri, *Kriz Dergisi*, 6(1): 55-65.
- İnal AN. (2004). Futbolda Eğitim ve Öğretim. Nobel Yayın Dağıtım.
- Jackson, T., Weiss, K. & Soderlind, A. (2002). Perception of goal-directed activities of optimists and pessimists: A Personal Projects Analysis. *The Journal of Psychology*, 136 (5), 521-532. <https://doi.org/10.1080/00223980209605548>
- Karasar, N. (2007). Bilimsel Araştırma Yöntemi (17. Baskı). Nobel Yayınları.
- McGinnis, A. (1998); İyimserliğin gücü (çev. Kayaş A.). Beyaz Yayınları.

- Özdamar K. (2002). Paket Programları ile İstatistiksel Veri Analizi- 2 (Çok Deęişkenli Analizler). Kaan Kitapevi.
- Puskar, K. R., Sereika, S. M., Lamb, J., Tusaie-Mumford, K., & McGuinness, T. (1999). Optimism and its relationship to depression, coping, anger, and life events in rural adolescents. *Issues in mental health nursing*, 20(2), 115–130. <https://doi.org/10.1080/016128499248709>.
- Scheier MF, Matthews KA. Owens JF. Schulz R. Bridges MW. Magovern GJ. Jr. & Carver CS., (1999). Optimism And rehospitalization following coronary artery bypass graft surgery. *Archives of Internal Medicine*; 159, 829-835.
- Scheier, M. F. & Carver, C. S. (2003). Self-regulatory processes and responses to health threats: Effects of optimism on well-being. In J. Suls & K. Wallston (Eds.), *Social Psychological Foundations of Health*, 395-428.
- Seligman, M. (2007). Öğrenilmiş İyimserlik (çev. Akbaş, S) H.Y.B Yayınları.
- Seligman, M. E., & Csikszentmihalyi, M. (2014). Positive psychology: An introduction. In *Flow and the Foundations of Positive Psychology*, 55(1), 5–14. [https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8\\_18](https://doi.org/10.1007/978-94-017-9088-8_18)
- Tabachnick, B. G., & Fidell, L. S. (2013). Using multivariate statistic (6th ed.), Boston: Allyn and Bacon.
- Tekkurşun Demir, G. (2022). Sporcularda İyimserlik ve Karamsarlık Ölçeęi'nin (SİVKÖ) Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması, *International Journal of Eurasia Social Sciences (IJOESS)*, 13(49), 875-887. DOI: <http://dx.doi.org/10.35826/ijoess.3124>
- Tozoęlu, E. & Dursun, M. (2020). Spor Bilimlerinde Bilimsel Arařtırma Süreci, Editör; Gökmen, Ö. Spor & Bilim, Efe Akademi Yayınevi. İstanbul. S.7-23.
- Üstündaę A., (1999). Kişilik Özelliklerinin Kız ve Erkek Üniversite Öğrencilerinin Bedensel Rahatsızlık Belirtilerini Yordamdaki Rolü, Yüksek Lisans Tezi.
- Wesson J., (2002). The science of soccer. Institute of Physics Publishing, Bristol and Philadelphia.



## BÖLÜM 3

### GEREDE YÖRESİ GELENEKSEL ÇOCUK OYUNLARI<sup>1</sup>

*Yılmaz ÖZÖREN<sup>2</sup>*

*Baki YILMAZ*

---

1 Adı Soyadı: Yılmaz ÖZÖREN

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi

Kurumu: Bolu Gerede Habibullah üstün Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi

Adres: Yenimahalle Nalbant Caddesi No:55 Gerede/BOLU

Telefon: 0 (505) 3593818 Dahili: 0 (374) 3119131

E-mail: yozoren@gmail.com

OrcidNumarası: 0009-0003-7600-4067

## Gerede Yöresi Geleneksel Çocuk Oyunları

Çocuk dünyaya geldiğinden itibaren büyümesinde oyun büyük önem taşır. Çocuk masallar dinleyerek hayal kurar, oyun oynayarak yaşamını şekillendirir, kural düzen işbirliği öğrenerek zihninde ve yaşamında oluşturduğu imgeler anlam kazanır. Çocukluktan yetişkinliğe geçişte oyunun önemi büyüktür. Özdemir'e göre oyun, çocuğu fiziksel ve zihinsel yönlerden etkileyip değiştiren geliştiren, çocuğu bireyselleştiren, özgürlük kazandıran ve nesnelere ile ilişki kuran, toplumsallaşmasına büyük katkı sağlayan bir etkinlik olarak tanımlanır (Özdemir, 2006). Oyun sadece çocukların değil bazen büyüklerin bile tek başına ya da birlikte eğlenmek, vakit geçirmek için düzenledikleri belli kurallar çerçevesinde yapılan etkinliklerdir (Bener, 2012). Oyunun bireylerin zihinsel ve fiziksel yönden geliştirir, ruhsal doyuma ulaştırır, sosyal uyumu kolaylaştırır. Çocuklar için vazgeçemediği bir uğraş, eğlence ve tutkudur (Bener, 2012).

Oyun çocuğun, tek başına ya da birlikte eğlenmek, öğrenmek, hayal gücünü geliştirmek, nesnelere dünyası ile ilişki kurmak, önce bireysellik sonra da toplumsallaşmasına olanak sağlayan bir etkinliktir. Gelişen ve değişen hızlı teknolojik olaylar, dijital dünyanın baskısı bu önemli etkinliği mekânını ve şeklini değiştirerek sanal dünyaya taşımıştır. Dün topla sopayla taşla oynanan geleneksel oyunlar bugün bilgisayar, tablet telefon ve diğer iletişim araçları ile sanal ortama taşınmıştır. Bu da çocuğun hızlı biçimde büyümesini, yetişkinlikte kullanacağı materyaller ile daha hızlı bir şekilde tanınmasına yol açmıştır. Çocuğun fiili olarak oyun oynama hakkı elinden alınmış bunun yerine sanal ortamlara taşınan gerçekte icra edilmeyen hayali ürünlerle karşılaşmayı ortaya çıkarmıştır. Yapılan çalışmada oyun çağındaki bir çocuğun gelişim aşamaları, fiziksel, ruhsal, sosyal ve duygusal olarak ele alınmış, geleneksel ve unutulmaya yüz tutmuş çocuk oyunlarının derlenmesine çalışılmıştır.

Türkiye'de çocuk oyunları ile ilgili araştırmalara 1930 yıllarında rastlandığı bilinmektedir. Çok sayıda çalışmaya Halk Bilgisi Haberleri adlı dergide rastlanmıştır. Bu çalışmaları ilerleyen yıllarda çok sayıda tez, bildiri ve makaleler takip eder. Çocuk oyunları ile ilgili çalışmalar halkbilimi, sosyoloji, psikoloji gibi birçok alanda oyun, çocuk ve oyuncaklar ile ilgili bilgileri sunmaktadır.

İnsan var oldukça oyun da var olmuş, nesilden nesile aktarılarak günümüze kadar ulaşmıştır. Sadece çocukların vazgeçemediği bir kültür olmaktan ziyade büyüklerin de zaman zaman yüzünü güldüren sözlü miraslarımızdır. Geçmişten geleceğe toplumun kültürel kodlarını taşır ve aktarım için kıymetli bir zenginlik oluşturur. Her yaşta oynanabilecek oyun türü vardır. Oyunları oynanış şekline, oynanış materyale, yaşa cinsiyete, mekâna ve zamana göre sınıflandırmak mümkündür.



İřlev oyunları. ocuęun doęumundan bir yařının sonuna denk gelen aęına “süt aęı donemi” denir ve bu donemde ocuęun istemsiz olarak gerekleřtirdięi devinimlere ya da aktivitelere iřlev oyunları denir. Bu donemde, bebeęin ya da ocuęun bilinsiz, istemsiz ve igudusel olarak yaptığı bu aksiyonlar süt aęı iřlev oyunları olarak da isimlendirilir. ocuk sevindięinde veya heyecanlandığında el kol ve bacaklarını istemsiz sallar, birtakım sesler ıkarır, duygularını yansıtmaya alıřır. ocuęun bunu takip eden ve 1-3 yař aralıęına denk gelen surecine ozerklik donemidir. ozerklik doneminde ocuęun saldırganlıęını, kirletme ve kırma gibi igudulerinin sergilendięi devinimlere ve oynadıęı bu oyunlara ozerklik donemi iřlev oyunları adı verilir. Artık bu surete yapılan her turlu aktivite “oyun” nitelięi tařıyan ozellikler sunmaktadır. Bu sureteki ocuklar kirletme gudusunu karřılayacak su, amur, kil gibi malzemelerle oyun oynamak ister, saldırganlıęı dıřa vurmak ve bunu anlatmaya alıřtıęından daha ok atmaya yarayacak gurultu ıkaran oyuncaklarla oynamak isterler.

**Ben oyunları.** ozerklik donemini ocuęun kendini tanımaya yonelmesine ve yeteneklerini geliřtirmelerine yardımcı olan oyunlara ben oyunları denir. ocuklar 3-4 yař aralıęında genellikle benmerkezcidir ve evresinden daha ok kendisiyle ilgilenir. Kendini ve evresini tanımaya alıřır. Bunları yaparken ellerini gozlerini ve bedenini kullanır. Kendi kendine oynamak ister ve tek bařına kalmayı tercih eder. Bařkaları ile birlikte iken bile kendi oyununu oynar ve pek iletiřim kurmayı istemez. Kas, denge, dil ve biliřsel geliřim yonunden henuz yeterli olgunlukta olmayıřı iletiřim kurmasının engelleri arasındadır. Ben oyunlarıyla ocuk, organlarını daha kolay tanır, gorme-duyma-iřitme gibi yeteneklerinin daha kolay geliřtirir ve algılama yetilerinin artmasını saęlayabilir.

**Duř gucu oyunları. (Hayali ve Tamsili Oyunlar).** Duř gucu oyunları donemi, ocuęun, bir nesneyi ya da bir olguyu olduęu durumdan farklı bir biimde hayal ettięi bir donemdir. Bu řekilde duřunerek oyun kurar, daha ok okul oncesi donemindeki ocukların severek oynadıęı oyunlardır. ocuęun bu doneminde kas geliřimi buyuk oranda tamamlandıęından takla atabilir, yuksek yerlere ıkıp inebilir, bisiklete binebilir, denge tahtasına ıkıp yuruyebilir, top suruklemeyi yapabilir. Kendisi yeni oyunlar oluřturup oynayabilir. Nesneleri bařka nesnelere benzeterek oyun kurabilir. Bir tahta parasını at olarak nitelendirip, bir kapaęı bardak olarak, bir kutuyu tencere olarak kurgulayıp kullanabilir. Oyunlarda farklı rollerde ustlenebilir. Kimi zaman anne, baba, dede, kimi zaman kardeř, arkadař, teyze, amca bazen de bebek olmak ister. Doktor, ogretmen polis asker olmak isteyebilir. evresinde gorduklerini betimleyerek kendine uyarlayabilir. Hemen hemen her konuda eřitli aktiviteler tasarlayıp gerekleřtirebilir. Meslek oyunları oynayabilir. Manav olup meyve sebze satar, kırtasiyecisi olup kitapları anlatır, doktor olup hasta bakar, ogretmen

olup öğrencilerine ders anlatabilir. Düş gücünün kullanılıp gelişimine yardımcı olan bu oyunlar çocuğun oyun dağarcığını geliştirir.

**Küme oyunları.** Çocukların tekil olarak değil de küme halinde birlikte oynadıkları oyunlardır. Çekişmeli yarışlar halinde olabildiği gibi bir olayın drama şeklindeki hali de olabilir. Küme oyunları için yer araç gereç gibi bazı olanakların sağlanmış olması gerekir. Oyunlarda çocukların sıkılmaması için oyun sürelerinin iyi ayarlanması gerekir, kısa süreli olmalı ve seyrek olarak oynanmalıdır. Bu dönemdeki oyunlar için el becerileri büyük ölçüde gelişmiştir, yapılan resimler anlaşılabilir ve kendi yaptıklarına hayranlık duyabilirler. Çok yönlü etkinlikler sergileyebilirler. Resim yapıp, müzik eşliğinde dans edebilir, şarkı söyleyip kitap okuyabilirler. Küçük kas gelişiminin yanında büyük kas gelişimi de artmıştır bu dönemde. Koşma, zıplama, atlama, tırmanma gibi eylemleri tüm bedeni ile yapabilir. Artık birlikte oyun oynayabildikleri için oyunlar çoğalmaya ve çeşitlenmeye başlar. Oyunlarını bitirmek istemezler, bittiğinde ise oyundan kopamayıp devam ettirirler. Birkaç günlük oyunlar ortaya çıkabilir ya da oyunlar birkaç gün devam edebilir. Arkadaşları ile birlikte yaptıkları oyun olarak nitelendirilen etkinlikler onların hem sosyal rolleri benimsemeleri hem de cinsel kimliklerini kazanmaları açısından önemlidir. Örneğin bir erkek çocuğu babasını taklit ederken, bir kız çocuğu annesinin rolüne bürünerek gelecekteki hayatı hakkında ebeveynlerine önemli ipuçları sunmakta ve cinsel kimliklerini benimsediklerini göstermektedirler. Kendi cinsiyeti dışındaki rollerde olmayı seçen çocuk için kendisini kiminle özdeşleştirdiğine dair önemli ipuçları vermektedir. Çocuklar oyunlarında yaşadığı aile ve çevresinde gözlemlediği durumları genellikle ansızlar. Oyun esnasında arkadaşına ya da rolüne girdiği kişi olarak diğerlerine sürekli bağırıp çağıran bir çocuk yaşadığı ortamdan etkilendiğini göstermektedir. (Türkiye’de Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi, 1979).

Çocuk 5-6 yaşlarına geldiğinde bedensel etkinlikleri yoğun olarak görülür. Genellikle açık hava etkinlikleri ve kaslarını kullanabilecekleri oyunları oynamak isterler. İp atlama top oynama, hoplama, zıplama, saklambaç oyunları ilgisini çekmeye başlar. Bu dönemde düş gücü oyunları azalmış ve daha bilinçli oynanan somut oyunlar artmıştır. Oyunlar daha düzenli, dengeli, anlaşılabilir, masa oyunları popüler olmuş boyama, bulmaca, kelime oyunları gibi etkinlikler önem kazanmıştır. Daha çok cinsiyete özgü oyunlar oynanmaya başlanmıştır. Kız çocukları evcilik, komşuculuk, doktorculuk oynayıp, anne olup bebek bakmayı yemek yapmayı tercih ederler. Dikiş nakış örgü gibi aktivitelere ilgi gösterirler. Erkek çocuklar ise daha çok savaş oyunları seçmekte, kaçıp kovalama yapabilecekleri polis asker rollerini üstlenmekte, yenilgisi olmayan uçak, tren, uzay gemisi oyuncaklarını tercih etmektedirler (Türkiye’de Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi, 1979).

Açık hava oyunları. Özellikle fiziki aktivitelerin ön planda olduęu kořma, atlama, zıplama, yakalama gibi daha çok açık havada oynanan, fiziksel güç gerektiren ve tüm bedeni çalıştıran oyunlara açık hava oyunları denir. Bu oyunlar, hayvana bitkiye taşıtlara ve doğa olaylarına öykülenerek oynanırlar. Bu nedenle öykülenme yürüyüşleri ve koşulları da denilen bu oyunlar, deve-cüce, atçılık, saklambaç, gibi oyunlardır.

**Salon-sınıf oyunları.** Kurallı oyunlardır hem açık mekânlarda hem de kapalı ortamlarda oynanabilir. Bu oyunlar oyun saatlerinde oynanır ve oyunlarda bazı aşamalar sırasıyla gerçekleştirilir. Çocukların oyuna ısınma aşaması, oyunun gerçekleşmesi ve sonrasında dinlendirici aktivitelerin yapılması bu oyunların uygulanan aşamalarıdır. Eğitsel materyaller ve blok oyuncaklar da bu oyunlarda kullanılan araçlardır.

**Araçlı- araçsız oyunlar.** Oyunlar için birçok sınıflandırma yapılabilir. Bunlardan birisi de oynanan mekân ya da materyal sınıflandırmasıdır. Bazı oyunlar herhangi bir araç olmadan oynanırken bazı oyunların ana unsur araç olmaktadır. Her çeşit öyküleme oyunu, şarkılı oyunlar, halka oyunları araçsız oyunlara örnek verilebilir. Araçla oynanan oyunlar ise minder oyunları, denge oyunları, iskemle oyunları gibi çeşitli araçların kullanıldığı oyunlardır.

Çocuk doğumunu izleyen süreç içerisinde mutlaka oyuna ya da adına oyun denilen aktivitelere ihtiyaç duyar ve yaşı cinsiyeti ne olursa olsun oyun kurar. Bu kurma da içinde bulunduğu süreç itibariyle bir sıra izler. Önce nesnelere yan yana dizmeye başlar, bir süre sonra üst üste koymayı dener, daha sonra onlarla hayali bir yapıtlar oluşturur. Yaşı ilerledikçe oyunlar somutlaşır ve sayıca çeşitliliği azalır. Çocuk deneyimleri sayesinde kendine, bedenine ilgi ve isteklerine uygun oyunu bulur ve onu geliştirmeye özen gösterir. Yetenekli olduğu oyunlarda daha çok zaman harcar sonuç alamadığı oyunlardan sıkılır ve uzaklaşır. Çocuk büyüdükçe oyuna verdiği dikkat süresi de artar, daha kuralcı oyunlar kurar. Belli bir nesneye bağlı kalmadan oynamaya başlar. Yaş ilerledikçe fiziksel aktivitelerin bedence daha az olduğu zihinsel becerilerin daha çok geliştięi oyunlar tercih edilmeye başlanır. Kendine göre bir denge oluşturur, istedięi zaman ve biçimde oyunlar oynayabilir (Türkiye’de Okul Öncesi Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Projesi, 1979). Gerede yöresi çocuk oyunları, açık ve kapalı alanlarda oynanabilen, Nebi Özdemir’in 2006 yılında yapmış olduğu çalışmadaki sınıflandırmasına uygun olarak oyun araçları esas alınarak gruplara ayrılmıştır;

- Oyun aracı taş olan oyunlar
- Oyun aracı top olan oyunlar
- Oyun aracı ip olan oyunlar

- Özel oyun aracıyla oynanan oyunlar

Gerede; İç Anadolu Bölgesi ile batı Karadeniz'in ortak bir bölgesinde konumlanmış olup, ortalama yüksekliği 1470 metre olan ve etrafı ormanlarla kaplı, dağlarla çevrili dalgalı bir arazi şeklindedir. İklimi çok serttir ve bol yağışlı bir ovadır. Bolu iline bağlı olan ilçe soğuk bir iklime sahiptir, kış ayları oldukça uzun sürer. Kış mevsiminin en uzun ve şiddetli yaşandığı ilçelerden biri olan Gerede de yaz mevsimi de serin geçer. Bölge ile ilgili yapılan araştırmaları derlediğimizde Dr. Halil Aydınalp'ın hazırlamış olduğu tez bize önemli bilgiler vermektedir. Bölge ile ilgili olarak, ilçenin geçmişinin antik zamanlara kadar uzandığı belirtilir. "Gerede, eski bir geçmişe sahip, antik çağlara uzanan bir ilçedir. İlçenin bir sınır kenti olduğu ve Antik Bitinya (Bithynia) ile Paflagonya (Pahplagonia) bölgeleri arasında kaldığı bilinmektedir. Geçmişten günümüze bu bölgede, Selçuklu ve Osmanlı devletlerinin hüküm sürmelerinden önce sırasıyla; M.Ö. 300'lü yıllarda Paflagon, M.Ö. 260-228 li yıllarda Bitinya, M.Ö. 89 lu yıllarda Pontus, M.Ö. 70-71 yıllarda Roma hüküm sürmüştür. M.S. 395 Roma'nın ikiye ayrılmasıyla da Doğu Roma, yani Bizans hâkimiyetlerinin bölgede hüküm sürdüğü belirtilmektedir. Tam tarihi kesin olarak bilinmemektedir fakat yapılan araştırmalara göre başka kentlerle birlikte yaklaşık aynı zamanlara denk gelen süreçte Bitinyalılar tarafından kolonize edilmiş eski bir Paflagonya kasabası olduğu elde edilen bulgulardan anlaşılmaktadır. Elde edilen bulgulara göre eski bir tarihi geçmişe dayanan Gerede'nin geçmişinin M.Ö. 3. yüzyıla kadar uzandığı tahmin edilmektedir. İlçenin isminin Gerede olması antik dönemlerden kalma ihtimallerini güçlendirmektedir. Paflagonyalılara ait eski bir yerleşim alanı olan Cressa; bölgenin ilk ismidir. Daha sonra Bitinyalılar tarafından işgal edilen bölgenin ismi Kratia olmuş ve sonrasında bir Bitinya kolonisi haline gelmiştir. Bölge zamanla Müslüman Türkler tarafından ele geçirilmiş ve kontrol altına alınarak Kratia ismi zamanla söylenişi daha kolay olduğu için Gerede'ye dönüşmüştür.

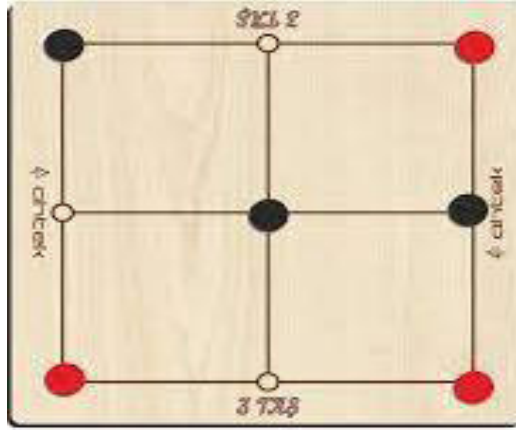
Gerede'nin ekonomik yapısı incelendiği deri ve dericilik ön plandadır. Bu alanda ülkenin en önemli ticaret merkezlerinden sayılabilir. Bunun yanında kırsal kesimlerde tarım ve hayvancılık geçmişten bugüne devam eden geçim kaynaklarıdır. Coğrafi konumu itibarıyla avcılık gelişmiştir. İklimi nedeniyle kış turizmi büyük önem taşımaktadır. Bölge kış mevsimi boyunca kar yağışlıdır. Kış mevsiminin uzun sürmesi ve burada yaşayan insanların farklı etkinliklerle uzun kış gecelerini keyifli geçirmelerinin en büyük etmenlerinden birisi oynanan oyunlardır. Şeriye sicillerine göre Gerede de aile yapısı benzerlik yönünden Osmanlı aile yapısına benzemektedir (Ercivan, 2023). Aileler kalabalık bir yapıya sahiptir, uzun kış gecelerinde, bir araya gelinen eğlencelerde, önemli günlerde oynanan oyunlar geçmişten günümüze taşınmış ve korunmuştur.

Gerede y6resine 6zgu 6ocuk oyunları, a6ık ve kapalı alanlarda oynanabilen, Nebi 6zdemir'in 6alıřmasında yaptıęı sınıflandırmasına uygun olarak derlenmiř ve d6rt bařlık altında gruplandırılmıřtır. Bu gruplamada oyun ara6ları esas alınmıř ve yer verilen oyunlar oynanma sıklıęına ve hatırlanma dercesine g6re se6ilmiřtir.

- Oyun aracı tař olan oyunlar
- Oyun aracı top olan oyunlar
- Oyun aracı ip olan oyunlar
- 6zel oyun aracıyla oynanan oyunlar

### Oyun aracı tař olan oyunlar

66tař. İki kiři ile oynanan oyunda her oyuncunun 66er tařı vardır. En eski ve en basit oyunlardan biri olan 66tař oyunu bir tabla yardımıyla oynanır. Oyunda ama6, oyuncuların tablada bulunan keřiřme noktalarına yerleřtirilen tařlarla aynı hizaya getirmeye 6alıřmasıdır. Tařlar yatay olarak, dikey olarak ya da 6apraz y6nde bir sıra oluřturabilir. Bařlangı6ta oyuncular tařlarını sırayla tabladaki boř keřiřme noktalarına yerleřtirerek oyunda bařlangı6 konumunu alırlar ve sonra sırayla oyuncular karřılıklı hamle yaparak tařlarından birini komřu bir boř noktaya ge6irir ve sonrasında 66 tařını s6z6 edilen bir sıra halinde dizmeye 6alıřır. Tařlarının yan yana gelmesiyle ilk sırayı oluřturan oyuncu kazanır (K.K.1).



(Resim1. 66tař oyunu)

Beř tař. İki kiři ve beř tane tař ile oynanan oyunda 6ncelikle bir kiři ebe se6ilir ve oyunun ařamalar řekillenmeye bařlar. Birler: İlk adımda tařlar rastgele yere bırakılır. Ebe se6ilen kiři yere bırakılan tařlardan birini se6er ve se6tięi tařı havaya atar. Tařı havaya her attıęında yerde bulunan tařlardan biri olarak havaya attıęı tařı yakalamaya 6alıřır. Her hamlede bu iřlemi tekrar eder. Yerde bulunan tařlar bitirmeye 6alıřır. Bu esnada havaya

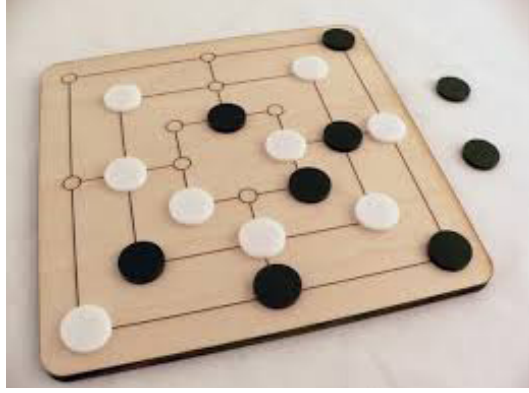
atılan taşı tutamaz veya yerde duran taşlarından belirlemediği birine yani almak istediği taşa değil de farklı bir taşa dokunursa oynama hakkını kaybeder. Oyunda sıra diğer oyuncuya geçer. İkiler: Taşlar başlangıçtaki gibi rastgele yere bırakılır. Ebe olan yani oynama sırası olan oyuncu taşların içinden uygun olanı alır, havaya atar fakat bu esnada yerde bulunan taşları ikişerli olarak almaya çalışır. Üçler: Taşlar tekrar yere rastgele atılır, taşın biri ele alınır. Tek olan taş havaya atılır bu sefer yerde bulunan taşların üçü tek seferde alınmaya çalışılır. Dörtler: Rastgele yere atılan taşlardan uygun olarak seçilen bir tanesi havaya atılır. Atılan taş havada iken yerde bulunan dört taş bir seferde alınmaya çalışılır. Oyunun devam etmesi da şu şekildedir ki; Tombah: Beş taştan biri seçilip oyuncu hangi elini kullanacaksa o elinin işaret parmağı ile başparmağın arasına seçilen taş sıkıştırılır, diğer dört taş ise yine aynı elin avucunun içerisine yerleştirilir. Parmakların arasındaki taşı havaya atan oyuncu avuç içindeki diğer taşları da yere koyar. Havaya atılan taşı yakalanmaya çalışır. Bu esnada havaya atılan taşı yakalayamaz ise sıra oyuncu hakkını kaybetmiş sayılır ve sıra diğer oyuncuya geçer. Dedeler: tüm taşlar rastgele yere atılır. Başparmak ve şahadet parmağının arası kale görüntüsünü verecek aralıkta açılır, oyuncu yerden bir tane uygun taş seçip eline alır. Rakip oyuncu ise en son parmağın arasından geçecek olan taşı seçer.

Seçilen bu taş diğer taşların parmaklar arasından geçirilmesine engel oluşturabilecek olan taştır. Oyuncu eline aldığı bu taşı havaya atar ve taş havada iken yerdeki taşı kaleden geçirmeye çalışır. Bunun için iki hamle yapma hakkı vardır. Birinci seferde taşı düzeltebilir ve ikinci seferde taş parmakları arasından geçirmeye çalışır. Fakat bu esnada taşı başka bir taşa çarptırmamalı ve havaya attığı taşı yere düşmeden kapmalıdır. Bunları yapmazsa oyun oynama hakkını rakip oyuncuya vermiş olur. Tüm bu hamlelerden sonra oyunun final bölümüne geçilir. Tüm taşların avucunun içinde tutan oyuncu hafifçe yukarı doğru atar ve avucun tersiyle taşları tutmaya çalışır. Avucunun tersinde en çok tutan yani sayıca üstün taşa sahip olan oyuncu oyunu kazanır (K.K.2).



*(Resim2. Beř Tař Oyunu)*

*Cırcak (9 Tař).* İki oyuncu ile oynanan oyunda düz bir zemine çerçe ve çizilir. Tebeřir, boya kalemleri ve çakıl tařları gereklidir. İ ie üç kare tebeřirle yere çizilir ve karelerin orta noktasından başlayıp dięer karede biten, üst dıř kare yüzeyine deęecek dört çizgi eklenir. Çizgilerin keřiřtięi noktalara çakıl tařları yerleřtirilir. Tařlar birbirlerini damada olduęu gibi yemeye çalıřır. Yani karřı oyuncunun yerine yapılan hamlede oyuncunun tařı hamle yapan tarafından bořa çıkarılır. Oyun iki tař kalana kadar devam eder. Yere çizilerek oynanan oyun günümüzde bazı materyaller hazırlanıp üzerine çizilerek tasarlanmıřtır (K.K.3).

*(Resim4.Dokuz Tař oyunu )***Oyun aracı top olan oyunlar**

*Dızdıran oyunu.* Açık havada oynanan bir grup oyunudur. Oyunun oynanabilmesi için kesin bir oyuncu sayısı olmamakla oyunun çok oyuncu ile oynanması tercih edilir. Oyuna başlamadan önce sayıřmayla oyuncular arasından bir ebe seçilir. Oyunu oynayabilmek için sert olmayan plastik bir topa ihtiyaç vardır. Ebe dıřında kalan dięer oyuncular aralarında belirli mesafe bırakarak ve düz bir duvar önüne dizilirler. Sıraya dizilen oyuncuların 5-6 metre uzaęa bir çizgi çizilir. Ebe olan oyuncu, oyuncuların önüne çizilen bu çizginin arkasına geçer ve topu arkasına saklar. Daha sonra ebe: oyunun tekerlemesi olan “dız dız dırdırdan, kimdir beni kızdıran?” diye söylenecek elindeki topu seçtięi bir oyuncuya atar. Bu arada oyuncular vurulmamak için saęa sola doęru kaçmaya çalıřırlar, eğilip zıplarırlar. Oyuncular vurulmamak, ebe ise vurmak için hamleler yapmaktadır. Eğer ebe, ilk atıřta bir oyuncuyu vuruřa ebe deęiřir vurduęu oyuncu olur fakat atıřında hibir oyuncuyu vuramazsa yine ebe olarak kalır. Ebe olan oyuncu aynı tekerlemeyi söyleyerek atıřını yapar (K.K.4).

*Hülü/Hulu.* Oyunu oynamak için kee, sopa, top, tař gibi oyun araçları gereklidir. Ü ya da dört kiři ile oynanır. Öncelikle keeden bir top

yapılır, açık alanda düz bir toprak zeminde çukur açılır kuyu görünümü olması sağlanır. Oyuncular ellerine sopa, taş ya da top almış vaziyette beklerler. Keçeden yapılan top ortaya konumlandırılır. Oyuncular ellerinde bulunan sopa ya da taş ile keçeden yapılan topu yuvarlayıp açılan çukura atmaya çalışırlar. Atış miktarı belirlenir ve hangi oyuncu başarılı atış yapıp topu çukura atmayı başarırsa oyunu kazanır, kaybeden oyuncuya ise diğer oyuncular tarafından ceza verilir (K.K.4).

*Patlangaç / Patlangıç.* Oyun yöreye çok fazla sayıda bulunan ardıç ağaçlarının meyvesi ile oynanan bir oyundur. Oyun materyali olacak ağaç, 20-25 cm uzunluğunda düz bir ağaç olmalıdır. Sayıları sekiz ile on arasında olan oyuncular, düz ağacın içini nohut büyüklüğü kadar oyup ardıç ağacının meyvelerini oyulan ağacın ucuna koyarlar. Her bir oyuncu konulan taraftan üfleyerek diğer oyuncuları vurmaya çalışır. Vurulan oyuncunun oyundan çıkması gerekir ve bu şekilde oyun devam eder. En son kalan oyuncu oyunu kazanır.



(Resim5: Patlangıç oyunu)

### **Oyun aracı ip olan oyunlar**

*An taşı.* Üç oyuncu ve bir ip ile oynanan oyunda, Üç kişiden biri seçilir seçilen bu kişinin elleri ve ayakları bağlanır. İki komşunun tarla ağının belirlenmesi için elleri ve ayakları bağlı oyuncunun sınırdan yuvarlanır ve sınırdan sınıra itilir. Bu şekilde oynanan oyunda gerçekten bir sınır belirleme söz konusu değildir. Çocuklar aralarında eğlenmek ve ortadaki oyuncuyu hırpalamak için aralarında oyuncuyu bir o tarafa bir bu tarafa atarlar (K.K.1).

*Halat çekme.* Halat çekme ya da halat çekme yarışları olarak bilinen oyun Osmanlı impatorluğu döneminde de oynanan ve tarihi en eski oyunlardan biridir. Aslında güç gösterisine dayalı olarak yapılan ve güç olarak üstün olan grubun kazandığı bir oyundur. Askerlerce, yetişkinlerce nesiller boyu oynanan, çocuklara aktarılan ve oynanarak günümüze kadar taşınan bir oyundur. Oyuncu sayısı kesin değildir kaç kişi toplanırsa oynanabilir. Ancak sayıca fazla oyuncu ile oynanması tercih edilir. Oyuncular iki gruba



ayrılır, belirlenen bir çizginin iki tarafına geçerek, kalın ip ya da halata tutunarak, karşı tarafı çizginin kendi tarafına sürükleyerek çekmeye çalışır. Oyun güçlü olan grubun kazanmasıyla sonuçlanır (K.K.4).

### Özel Oyun Aracıyla Oynanan Oyunlar

*Beddem ateři.* Yörede oynanan oyunlardan biri olan Beddem Ateři, orta Asya ya kadar dayanan eski bir oyundur. Oyun, yeřil ağaç dalları ve ateř ile oynanır. Yař olan dallar orta alanda yakılır ve haliyle çok fazla duman çıkarır. Oyuncular rastgele bir sırayla yanan ateřten çıkan yoğun duman içinden geçmeye çalışırlar. Bazı inanıřlara göre yař dalların kırılıp yakılmasının dini yönlerden günah sayılması bu oyunun daha çok gizili saklı görülmeyen alanlarda oynanmasına neden olmuřtur.(K.K.1)



(Resim6. Beddem Ateři)

Çember yarışları. İstenilen sayıda kiři ve 80-100 cm çember, çivi ve sopa ile oynanan bir oyundur. Dönemin en bilinen ve en sık oynanan oyunlarından biridir. Günümüzde genellikle her çocuęun bisiklete sahip olduęu gibi geçmiřte de her çocuęun en güzel oyuncadıdır çember. Yaklařık bir metre çapında bir kasnak ile oynanan oyunda elde edilen bu kasnak, eski kaęını arabaların ya da traktörlerin tekerlerinden çıkan demir bir çemberdir. Bu çembere hız vermek için düzgün bir sopa ya da tahta parçası gerekir. Tahta parçasının ucuna da bir çivi çakılır ki bu da çemberin yönünü belirlemek içindir. Çemberi hızlı kullanmak maharettir ve yarışa dönüşen bir oyun halini alır. (K.K.3) .

*Gıırdak/Kıırdak.* İki kiři ve Oval ağaç, çivi veya demir parçası ile oynanan oyunda üzeri oval bir ağaç toprak kazılıp gömülür. Ağacın üzerine bir çiviyile veya demir parçasıyla bir sırk çakılır. Sırığın iki başına iki kiři oturur hem yukarı ařaęıya hem de saęa sola doęru hareket eder (K.K.2) .

*Yüksük.* Genellikle dokuz adet fincan, bir yüzük ile oynanan oyunda oyuncu sayısı ile ilgili sınırlama yoktur. Oyuncular eřit sayıda iki gruba ayrılır, fincanlar orta alana dizilir ve birinin altına yüzük saklanır. Bir grup yüzüęü saklar, dięeri bulmaya çalışır. Sırasıyla rolleri deęiřirler. Önemli

olan yüzüğü bulmaya çalışan grubun ilk defada bulmasıdır. İlk defa da yüzüğe ulaşan takım oyunu kazanmış olur. Eğer ilk seferde yüzüğün hangi fincanda olduğu bulunmazsa son üç fincan kalana kadar oyun devam eder. Yüzük kaçınıcı fincan altında bulunursa bulmaya çalışan grubun o kadar oyuncusuna karşı grup tarafından ceza verilir. Ceza olarak oyunculara temsili mühür vurulur yani yüzleri kalem, kömür veya boya ile karalanarak mühürleme yapıldığı varsayılır (K.K.1).

Çocuk oyunları toplumun sosyo-kültürel yaşantısını yansıtmakta, gelenek ve göreneklerinden izler taşımakta ve nesilden nesile aktarılan kültürel miras olarak adlandırılmaktadır. Çocuk oyunları incelendiğinde yapısal unsurlarının birbirinden ayrılamaz ve iç içe geçmiş olduğu, çocukların bütünsel gelişimine birçok açıdan katkı sağladığı görülmektedir. Ancak dijital çağın getirileri, yaşanan teknolojik gelişmeler ve değişimler, oyunların sahada bireylerin birbiri ile etkileşimde olduğu etkinlikler yerine sanal ortamlara taşınmış olduğunu göstermektedir. Bu sayede geleneksel çocuk oyunları unutulmaya yüz tutmuştur. Kural, düzen, işbirliği gibi birçok kavramı oyunda öğrenen çocuklar yerine vaktinin çoğunu bilgisayar tablet veya akıllı telefonlarla geçiren, sosyalleşmeden uzak, iletişimden ve kendini ifade etmekten yoksun bireyler yetişmektedir.

Kaynak kişilerin görüşleri neticesinde derlenen çalışmada, çocukların oynadıkları oyunlar, herhangi bir oyun materyali gerektiren ya da gerektirmeyen; herhangi bir materyal gerekiyorsa da oynanan oyunlar ise taşla, topla, ipe ve herhangi bir oyun aracı ile oynanan oyunlar olmak üzere tekrar sınıflandırılmıştır. Oyun fakı gözetilmeden yapılan bu çalışmada, oyunların çocuk gelişimiyle, halk bilimi ve yaşanan kültürle ilgili olduğu ve bireylerin gelişimine katkı sağladığı sonucu elde edilmiştir. Geleneksel çocuk oyunları incelendiğinde oluşan sonuç şudur; kaynak kişilerde yapılan görüşmelerde oyunların mekân gözetmeksizin evde, bahçede, dışarıda, sokak aralarında ya da meydanlarda oynandığı ve çocukların fiziki olarak birbirine temas etmekten mutlu oldukları süre gözetmeksizin bu etkinliğin saatlerce devam ettiği belirtilmiştir. Ancak günümüzde bu sayılan etkinliklerin evlerde hatta odalarda sadece sanal ortamlara taşındığı gözlemlenmektedir. Teknolojinin gelişmesi oyun alanlarının azalması, insanların birbirine ve çevrelerine olan güveninin azalmasıyla çocukların gözetiminin artması, çocuğun çocukluğunu yaşayamamasına neden olmuştur.

Çalışmada geleneksel çocuk oyunlarını oynayanların psiko-motor, kültürel, sosyal, dilsel, fiziksel, zihinsel gelişim alanlarını olumlu etkilediği görülmektedir. Oyun içeriklerinde yer alan etkinliklerde çocuk bir oyunda atış atarken, diğer oyunda nefesini tutup kontrol ederken, diğer bir oyunda kovalamaca yaparken ya da atacağı taş ya da bir sonraki hamlesinde strateji belirlerken psiko-motor faaliyetler içinde bulunmakta ve kendi vücudunu ve gücünü tanıyıp geliştirdiği gözlemlenmiştir.

Çocuk oyunları birçok unsurla iç içedir. İçinde yaşanan kültürün izlerini taşır, halk bilimini yansıtır, çocuęun gelişimine her yönden katkı sağlar. Oyunların bireylerin gelişimine fiziki ve zihinsel yönden katkı sunduęu gerçeęi göz önünde bulundurularak yapılan alan taraması doğrultusunda konu tartışılmaya çalışılmıştır. Oyunlar ve çocuklar ile ilgili yapılan çalışmalarda farklı bakış açılarından hareketle yapılan tüm çalışmalar benzer sonuçlara odaklanmıştır. Geleneksel çocuk oyunlarının yanı sıra, çağımızın gereęi yerini bıraktıęı dijital oyunlar, öğretici ve geliřtirici bilgisayar oyunları bile kontrollü ve uygun zaman ölçülerinde oynanması durumunda çocuk ve gencin gelişimine katkı sağladığı ifade edilmiştir.

Dış mekânlarda oyun bireyin öğrenme yeteneęini artırmasına, becerilerinin gelişmesine, kişilięinin oturmasına katkı sağladığına dikkat çeken Selçuk (2019), oyun alanlarının genişletilmesine vurgu yaparken, Özservet, 2015 yılında yaptığı çalışmasında oyun mekânının esnek kullanımının önemine dikkat çekmiştir. Aşırı kontrolün oyunun doğasını bozduęunu, açık havada oyun oynamanın çocuęun kendi yeteneklerini fark etmesi için önemli bir olgu olduęunu belirtmiştir. Çocuęun yetişkinlerin dünyasına adapte olabilmesi günlük hayata dâhil olması için dış mekânda oyun oynama fırsatı tanınmalıdır.

Oyun alanlarının azalması, teknolojinin gelişmesiyle sanal ortamda oynanan oyunların artması, yenedünya düzeninin deęişimiyle oyun alanlarının azalması, sosyal düzenin deęişmesiyle birbirine olan güvenin azalması, sınav kaygısının artması, rekabetin çoęalması, oyun için harcanan zamanın gereksiz görülmesi, çocuk oyunlarını etkilemektedir. Arařtırmada üstünde durulan oyunlar için de aynı durum geçerlidir. Oyunların, kültürel dilsel, sosyal gelişim gibi birçok alana olumlu katkı sağladığı gözlemlenmiş ancak çocukların oyun zamanlarının geçmiře oranla azaldığı ve fırsat buldukaça oyun oynadığı tespit edilmiştir.

Çocuklar, üçtaş, beş taş oynarken strateji yapmayı, patlangıç oynarken nefesini kontrol etmeyi, halat çekme, dızdıran oynarken oyun bölgesini etrafını kontrol etmeyi ve psikomotor faaliyetler içinde bulunmayı öğrenir. Gıcırdağ, hulu, yüksek oynarken kendi bedenini tanıyarak gücünü fark eder kendine olan güvenini geliřtirir. Nitekim yapılan çalışmalar bu düşünceleri destekler niteliktedir. Çocuęu fiziksel, zihinsel, psikolojik ve sosyal yönden besleyen geleneksel oyunlar yok olmamalı ve sadece hafızalarda deęil, nesillere aktarılmalıdır.

Oyun, insan var oldukça oynanmış, zamanla gelişip deęişerek günümüze kadar ulaşmıştır. Oyun, insanın hayata geldięi ilk dönemden başlar, adına farklı isimler verdiğimiz aktiviteler, etkinlikler ile devam eder. Çocukluktan ergenlik dönemine kadar olan süreçte çocuęun bedensel, psikomotor, dil, duygusal ve zihinsel gelişimi sağlar ve bireyin sosyalleşme-

sine büyük katkı sunar. Zamanla şekillenir, kuralları belirlenir, süreklilik kazanır ve devamlılık arz etmeye başlar. Vazgeçilmez bir olgu haline dönüşür. Oyun içinde bulunduğu mirasın kültürel kodlarını taşır, geleceğe aktarımın en etkili yöntemlerinden biridir. Zamanla teknolojik değişim ve gelişimlere maruz kalmış, güncellenmiştir.

Çocuk oyunları bir toplumun sosyo-kültürel yaşantısını yansıtmaktadır. Bununla birlikte gelenek, görenek, anane ve inanışlardan izler taşımaktadır. Çalışmada bu doğrultuda Gerede yöresi çocuk oyunları yapısal, bağlamsal ve işlevsel açıdan incelenmiştir. Araştırmanın amacı, çocuğun gelişiminde ve sosyalleşmesinde etkili olan, nesilden nesile aktarılan, o bölgenin kültürünü yansıtan ve yaşatan geleneksel çocuk oyunlarına dikkat çekmek ve ortaya çıkarmaktır. Çalışmada oyunların, bireylerin fiziksel, zihinsel gelişimine ve dil becerilerine katkıda bulunduğu, oyun oynayarak gerçekleşen öğretilerin gerçek yaşamda rehber ve kalıcı olduğu, çocukları sosyal kültürel, fiziki, birçok yönden etkilediği ve çocukların bütünsel gelişimine katkıda bulunduğu gözlemlenmiştir. Oyun, insanın var olmasıyla yaşamımızın bir parçası haline gelmiştir. Kültürümüzün manevi kodlarıdır, nesilden nesile aktarım sağlayan en etkili yöntemlerdendir. Gerede yöresinde günümüze kadar taşınan ve halen oynanmaya devam eden çocuk oyunları bu çalışmada derlenmiş ve sunulmuştur. Her ne kadar gelişen teknolojik şartlar ile değişime uğrasa da yok olmaya yüz tutmuş bazı oyunlar kayıt altına alınarak günümüz çocuklarına aktarılmaya çalışılmıştır. Gerede özelinde kapsamlı bir çalışma niteliğinde olup diğer çalışmalara ışık tutması amacıyla hazırlanmıştır.

Geçmişten günümüze değişen yaşam şartları, fiziki imkânlar, aile yapısı, sosyal ve ekonomik kaygılar, büyüklerin dolayısıyla onları model olan çocukların hayata bakış açısı, eğitim sisteminin gereklilikleri, sahip olunan imkânlar ve hızla değişen dünyaya ayak uydurabilme çabaları insanları farklı bir düzeye taşımıştır. Bununla birlikte boş vakitlerin azalması, iş vaktinin artması eğlenmekten ziyade insanları mecburiyete mahkûm etmiştir. Bu nedenle geçmişte daha çok oynanan geleneksel olarak adlandırılan çocuk oyunları unutulmaya yüz tutmuş, geçmişten günümüze yapılan kültürel miras aktarımı zarar görmeye başlamıştır. Bilişsel, zihinsel ve fiziksel gelişimi hızların bu oyunların çocukların gelişimine katkıları yapılan araştırmalar neticesinde ortaya çıkmıştır.

## Kaynaklar

- Aça M. Trabzon Yöresi Geleneksel Çocuk Oyunlarından Bazılarının Halkbilimsel Açıdan İncelenmesi, Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi, 2018: 11:22, 49-68.
- Aksoy AB, Çiftçi HD. Erken çocukluk döneminde oyun, Ankara, Pegem Akademi, 2018.
- Akyoloęlu İH. Köroęlu türküleri üzerine bir çalıřma: Köroęlu Semineri Bildirileri, Ankara: Bařbakanlık Basımevi. 1983.
- And M. Oyun ve Büęü, İř Bankası Yayınları, İstanbul, 1974.
- Arslan A, Dilci T. Çocuk oyunlarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin geçmiřten günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli Örnekleme), Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 2018: C:28-1, 47-59.
- Atalay A. Okul öncesi eğitim materyal geliştirme. Kök Yayıncılık, Ankara:2011.
- Aycan İ. Geçmiřten günümüze tarih boyunca Gerede, Gerede Belediyesi Yayınları:1,2003: 11-23.
- Aydınalp H. Din Kurumu üzerine sosyolojik bir araştırma: Gerede'de Dini Hayat, Gerede Belediyesi Yayınları, s.25.
- Çoban B., Nacar E. Okul öncesi eğitimde eğitim materyalleri, Nobel. Basımevi, Ankara, Mart 2006.
- Çolak F. Geleneksel Kayseri çocuk oyunları ve halkbilimsel incelemesi, Kömen Yayınları, 1. Baskı, Konya, 2009.
- Demiralp A, Eser A. Gerede ve yöresinden atasözü ve deyim derlemeleri: Gerede Belediyesi Yayınları:2, 2004: 5-10. 76.
- Dikmen ÇB, Toruk F. Sosyo-Kültürel sürdürülebilirlik açısından Gerede (Krateia) Hanlar Bölgesi'nin değerlendirilmesi, Türk Bilim Arařtırmaları Vakfı, 2017: 10:2: 11-26.
- Ercivan, A. Şer'iyeye sicillerine göre 19. yüzyılın ikinci yarısında Gerede kazasında aile yapısı: Araştırma makalesi, Tarih ve Günce Atatürk ve Türkiye Cumhuriyeti Dergisi: 2023:21-39.
- Erpulat H. Gerede ve köylerindeki örf, âdet, gelenek ve göreneklerimiz: Gerede Belediyesi Yayınları:2, 2004: 49.
- Girmen P. Eskişehir Folklorunda çocuk oyunları ve bu oyunların yaşam becerisi kazandırmadaki rolü, Milli Folklor 5, 2012: 263-273.
- Gökřen C. Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları, Atatürk Üniversitesi Türkiyat Arařtırmaları Enstitüsü Dergisi, 2014: 229-259.
- Karadaę A. Okul öncesinde dramatik etkinlikler, Kök Yayıncılık, Ankara, 2004.
- Kaya D. Çöm Çöm Çömbelek: Sivas çocuk oyunları, 1.Baskı, Kitabevi Yayınları, İstanbul, 2011.

Oğuz M.Ö., Ersoy P. Türkiye’de 2004 yılında yaşayan geleneksel çocuk oyunları, Gazi Üniversitesi THBMER Yayınları, Ankara, 2005.

Oğuz MÖ. Beden D. 2005 Yılında Çorum’da yaşayan geleneksel çocuk oyunları, Ankara, Hitit Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Türk Halkbilimi Toplu- luğu Yayınları: 7. 2006.

Onur B, Güney N. (2004). Türkiye’de çocuk oyunları üzerine araştırmalar, Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları No: 12.

Oyun ve Oyuncak Modül eğitim Seti, Milli Eğitim Bakanlığı.

Özdemir N. Türk çocuk oyunları, C.1, Akçağ Yayınları, 2006:I,74.

Özhan M. Çocuk oyunlarımız, 1.Baskı, Kültür Bakanlığı Halk Kültürlerini Araştırma ve Geliştirme Genel Müdürlüğü Yayınları, Ankara, 1990.

Özcan N. Gerede ve geleneklerimiz: Gerede Belediyesi Yayınları:2: 2004: 62-63.

Özensoy A, Sungur, B. Gerede’nin kültürel değerleri, Gerede Belediyesi, 2004.

Sakaloğlu Y. Çocuklara gençlere oyunlar ve eğlenceler, 1.Baskı, Kültür Bakanlığı Yayınları, Ankara, 1980.

Ünlüol K. Gerede’de tarihi turistik mekanlar ve mesire yerleri, Gerede Belediyesi Yayınları,2003: S:1,250.

Türkiye’de okul öncesi çocuk gelişimi ve eğitimi projesi, 1979.

Türkmen, F. (1985). Köroğlu hikâyelerinin yayılma sahaları ve menşe meselesi, E.Ü. Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, 1985: S:4, 9-19.

Türkmen F. (1985). Köroğlu Hikâyelerinin Yayılma Sahaları ve Menşe Meselesi, E.Ü. Edebiyat Fakültesi Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi, S:4, 9-19

[http://www.thbmer.gazi.edu.tr/yayinlar/pdf/cocuk\\_oyunlar2.pdf](http://www.thbmer.gazi.edu.tr/yayinlar/pdf/cocuk_oyunlar2.pdf).

<http://www.rtukcocuk.org.tr/oyunlar.php>

[http://tr.wikipedia.org/wiki/Geleneksel\\_oyunlar](http://tr.wikipedia.org/wiki/Geleneksel_oyunlar)

<http://www.izlesene.com/video/geleneksel-oyunlar/1196909>

<http://video.mynet.com/ambiance197919/geleneksel-oyunlar/890362/>

<http://www.gerede.net/Default.aspx?Sayfa=bolumler&BolumNo=002-004-002>

### **Sözlü Kaynaklar**

Kaynak Kişi 1: Ekrem Özören, 71, İlkokul Mezunu.

Kaynak Kişi 2: İbrahim Yaşar, 63, Ortaokul Mezunu.

Kaynak Kişi 3: Fahri Ars, 62, Lise Mezunu.

Kaynak Kişi 4: Hasan Hüseyin Ayata, 61, İlkokul Mezunu.